Manuel d'utilisation

TITAN

TITAN 48 : 48 circuits et 12 sous-maîtres

TITAN 72 : 72 circuits et 24 sous-maîtres

TITAN 96 : 96 circuits et 36 sous-maîtres

Version 1.23

RVE TECHNOLOGIE
Siège social : Rue Gutenberg Z.I. Les Carreaux 77440 LIZY SUR OURCQ
Tél : +33 (0)1 60 61 53 00, Fax : +33 (0)1 60 01 19 10, E-mail : contact@rvetec.com
Service commercial : 23, rue Beausire 93250 VILLEMOMBLE
Tél : +33 (0)1 48 54 31 63, Fax : +33 (0)1 45 28 67 53, E-mail : sales@rvetec.com
Service après-vente Z.I. Les Carreaux 77440 LIZY SUR OURCQ
Tél : +33 (0)1 60 61 53 05, Fax : +33 (0)1 60 01 19 10, E-mail : support@rvetec.com

AFAQ N°1996/6499

FRCD2639.MU1 - 28/12/2000

TABLE DES MATIERES

Chapitre I - GENERALITES 7
I-1. Section des potentiomètres 34
I-2. Section des sous-maîtres (SSM) 65
I-3. Section système 79
I-4. Section playback 115
Chapitre II - CARACTERISTIQUES 143
II-1. Caractéristiques techniques 144
II-2. Dimensions et poids 164
II-3. Raccordements 169
II-4. Mise sous tension 182
Chapitre III - MENU PRINCIPAL 187
Chapitre IV - EXPLOITATION MANUELLE DES CIRCUITS 244
IV-1. Choix du mode 254
IV-1.1. Mode single 264
IV-1.2. Mode double 285
IV-2. Remise à zéro d'un effet 300
IV-3. Programmation des effets à partir du clavier 305
IV-3.1. Sélection d'un circuit et affectation d'un niveau 325
IV-3.2. Sélection de plusieurs circuits consécutifs et affectation d'un niveau 329
IV-3.3. Sélection de plusieurs circuits consécutifs avec suppression d'un ou plusieurs et assignation d'un niveau 333
IV-3.4. Sélection de plusieurs circuits consécutifs, ajout d'un ou plusieurs circuits et affectation d'un niveau 338
IV-3.5. Affectation d'un niveau à une sélection complexe de circuits 343
Chapitre V - MENU SETUP 365
V-1. LEDs 366
V-2. PATCH 378
V-3. SEQ 380
V-4. PRHT 382
V-5. GM 409
V-6. MCARD 411
V-7. TRIGGER 413
V-8. MIDI 415
V-9. SOUND 417
V-10. RST 419
V-11. BEEP 421
V-12. XF 436
V-13. LNG 452
V-14. CHANGEUR 459
Chapitre VI - MEMOIRES 471
VI-1. Enregistrement d'un effet dans une mémoire vide 472
VI-2. DMX IN 488
VI-3. Enregistrement d'effets dans des mémoires vides consécutives 492
VI-4. Enregistrement d'un effet dans une mémoire occupée 496
VI-5. Effacement d'une mémoire 503
VI-6. Effacement de toutes les mémoires 508
VI-7. Modification d'une mémoire 514
VI-7.1. Modification en actif (live) 519
VI-7.2. Modification en aveugle 530
VI-7.3. Modification en solo 539
VI-8. Visualisation d'une mémoire 551
VI-9. Visualisation du numéro des mémoires enregistrées 557
VI-10. Chargement des mémoires 566
Chapitre VII - SOUS-MAÎTRES (SSM) 575
VII-1. Chargement d'un effet dans un SSM 577
VII-2. Chargement dans un SSM d'un effet créé par addition d'effets chargés dans d'autres SSM584

VII-3. Chargement du contenu d'une mémoire dans un SSM 588
VII-4. Chargement en suite de mémoires dans des SSM 595
VII-5. Restitution d'un effet chargé dans un SSM 602
VII-6. Temporisation d'un effet chargé dans un SSM 610
VII-7. Temporisation identique des effets chargés dans l'ensemble des SSM 622
VII-8. Temporisation de plusieurs SSM avec le même temps 630
VII-9. Effacement dans un ou plusieurs sous-maître(s) chargé(s) 634
VII-9.1. Effacement d'un effet chargé dans un SSM 635
VII-9.2. Effacement des effets chargés dans plusieurs SSM 637
VII-9.3. Effacement du temps assigné à un effet chargé dans un sous-maître M 641
VII-9.4. Effacement des temps assignés à l'ensemble des effets chargés dans les SSM d'une même page 643
VII-10. Modification de l'effet contenu dans un sous-maître 646
VII-10.1. Modification en actif (live) 651
VII-10.2. Modification en aveugle 662
VII-10.3. Modification en solo 671
VII-11. Visualisation du contenu d'un SSM 685
VII-12. Flash des sous-maîtres 689
VII-13. Pages de sous-maîtres 704
VII-13.1. Création d'une page de SSM 708
VII-13.2. Enregistrement d'une page de SSM 711
VII-13.3. Modification d'une page de SSM 719
VII-13.4. Effacement d'une page de SSM 731
VII-13.5. Effacement de toutes les pages de SSM 734
VII-13.6. Chargement d'une page de SSM précédemment enregistrée 737
VII-13.7. Transfert de pages 742
VII-13.8. Visualisation d'une page de SSM enregistrée 755
VII-13.9. Visualisation du numéro des pages enregistrées 768
Chapitre VIII - FONCTION EXAM 777
VIII-1. Niveaux des circuits envoyés sur scène 779
VIII-2. Contenu d'une mémoire 782
VIII-3. Numéro des mémoires enregistrées 787
VIII-4. Effet contenu dans un SSM 790
VIII-5. Ensemble des SSM charges avec le niveau envoyé 793
VIII-6. Effet en cours dans X1 et X2 avec le niveau envoyé 796
VIII-7. Contenu d'une page de SSM avec les temps programmés 799
VIII-8. Numéro des pages de SSM enregistrées 804
VIII-9. Contenu du registre chaser 807
VIII-10. Contenu d'un chaser 810
VIII-11. Numéro des chasers enregistrés 816
VIII-12. Paramétrage du General Master (GM) et du Blackout (BLKOUT) 819
VIII-13. Numéros des mémoires contenant un circuit donné 822
VIII-14. Rappel des numéros à attribuer aux mémoires, aux pages, aux chasers 833
Chapitre IX - SEQUENCE 839
IX-1. Définition 840
IX-2. Création d'une séquence 851
IX-2.1. Choix de l'option d'entrée des mémoires dans la séquence 856
IX-2.2. Option FIXED 868
IX-2.3. Option FREE (libre) 876
IX-3. Insertion de mémoire 891
IX-3.1. Insertion d'une mémoire entre deux mémoires de numéros consécutifs en mode fixed 892
IX-3.2. Insertion d'une mémoire dans la séquence 895
IX-3.3. Remplacement d'une mémoire par une autre dans la séquence 900
IX-4. Construction d'une séquence avec des paramètres de temps 908
IX-4.1. Valeur de temps identique à plusieurs pas de séquence consécutifs 926
IX-4.2. Utilisation de la fonction learn time 933
IX-4.3. Fonction Jump 957
IX-5. Restitution manuelle de la séquence 972
IX-6. Restitution automatique de la séquence 985
IX-7. Restitution combinée : manuelle et automatique 1004

IX-8. Modification d'une séquence ... 1010
IX-8.1. Modification du contenu d'un pas ... 1011
IX-8.2. Modification d'un temps ... 1013
IX-8.3. Effacement d'un pas ... 1015
IX-8.4. Recalage en X2 de la séquence sur un pas ... 1019
IX-8.5. Recalage en X1 de la séquence sur un pas ... 1023
IX-8.6. Recalage en X2 sur une mémoire ... 1026
IX-8.7. Recalage en X1 sur une mémoire ... 1030
IX-8.8. Initialisation de la séquence ... 1033
IX-8.9. Avancer d'un pas dans la séquence ... 1036
IX-8.10. Reculer d'un pas dans la séquence ... 1038
IX-9. Effacement de la séquence ... 1040
IX-10. Examen de la séquence en cours ... 1045
IX-11. Fonction DIPLESS ou HORS DIPLESS ... 1047
IX-12. Inactivation du temps d'attente programmés dans la séquence ... 1049
IX-13. Disparition des effets de la séquence associée à la fonction Flash Solo des sous-maîtres ... 1059
IX-13.1. Conservation des effets envoyés (sélection par défaut) ... 1061
IX-13.2. Suppression des effets envoyés ... 1065
IX-14. Rattrapage des temps en cours d'envoi dans la séquence ... 1069
Chapitre X - CHASERS ... 1079
X-1. Création et enregistrement d'un chaser ... 1091
X-1.1. Enregistrement du contenu des pas d'un chaser ... 1115
X-1.2. Sélection du sens de défilement du chaser ... 1121
X-1.3. Sélection de l'angle d'attaque des pas du chaser ... 1128
X-1.4. Programmation du temps d'un chaser ... 1138
X-1.5. Programmation du temps des pas ... 1145
X-2. Chargement et restitution d'un chaser ... 1153
X-2.1. Chargement et restitution d'un chaser par la section chaser ... 1155
X-2.1.1. Chargement ... 1156
X-2.1.2. Restitution ... 1173
X-2.2. Chargement et restitution par les potentiomètres de SSM ... 1182
X-2.2.1. Chargement ... 1183
X-2.2.2. Restitution ... 1187
X-3. Suppression d'un chaser chargé ... 1192
X-4. Suppression d'un chaser ... 1195
X-5. Suppression de tous les chasers ... 1198
X-6. Modification du programme d'un chaser ... 1200
X-7. Visualisation des chasers ... 1213
X-7.1. Visualisation d'un chaser ... 1214
X-7.2. Visualisation des numéros des chasers enregistrés ... 1217
X-8. Copie d'un chaser sous un nouveau numéro ... 1222
Chapitre XI - GENERAUX MAÎTRES ... 1242
XI-1. Sélection de la configuration du général maître ... 1245
XI-2. Sélection de l'échelle du général maître ... 1254
XI-3. Soustraction d'un circuit du contrôle du général maître ... 1265
XI-4. Validation de la touche blackout ... 1280
XI-4.1. Désactivation de la touche BLK OUT ... 1282
XI-4.2. Réactivation de la touche BLK OUT ... 1288
XI-5. Général Maître ... 1294
Chapitre XII - PATCH ... 1298
XII-1. Composition d'un patch ... 1303
XII-2. Fonction limiteur ... 1343
XII-3. Changement de courbe ... 1350
XII-4. Initialisation du patch ... 1364
Chapitre XIII - TRIGGERS ... 1376
XIII-1. Raccordements ... 1412
Chapitre XIV - MODIFICATIONS ... 1425
XIV-1. Visualisation ... 1438
XIV-2. Modification d'une mémoire ... 1456

XIV-3. Modification d'un sous-maître 1458
XIV-4. Modification rapide de circuits dans les mémoires les contenant 1460
XIV-5. Modification rapide en ajoutant une valeur à des circuits dans les mémoires le contenant 1488
Chapitre XV - MIDI 1528
Chapitre XVI - ENTREE AUDIO 1635
XVI-1. Raccordement 1639
XVI-2. Accès au menu audio 1645
XVI-3. Sélection de la fréquence pilotant le chaser 1654
Chapitre XVII - CARTE MEMOIRES 1670
XVII-1. Accès au menu carte mémoires 1682
XVII-2. Formatage de la carte 1698
XVII-3. Enregistrement d'un show dans la carte 1704
XVII-4. Identification d'un show par un texte associé 1709
XVII-5. Chargement d'un show dans la console 1717
XVII-6. Annulation d'un show dans la carte mémoires 1721
XVII-7. Visualisation du contenu de la carte mémoires 1726
XVII-8. Maintenance 1742
Chapitre XVIII - TESTS 1763
XVIII-1. Les tests 1765
XVIII-1.1. DMX OUT 1776
XVIII-1.2. UP - DOWN : MONTEE - DESCENTE 1784
XVIII-1.3. BL NK : BLINK 1799
XVIII-1.4. Etat d'une mémoire : MEM 1809
XVIII-1.5. Version de soft : VER 1815
XVIII-1.6. DMX IN 1821
XVIII-2. Tests de hard 1826
XVIII-2.1. Mémoires 1834
XVIII-2.2. Moniteur VGA 1840
XVIII-2.3. INPUTS : entrées 1849
XVIII-2.4. OUTPUTS : sorties 1863
XVIII-2.5. MIDI 1870
XVIII-2.6. RS 232 1874
XVIII-2.7. Carte mémoire 1878
Chapitre XIX - RESET 1887
XIX-1. Reset partiel 1888
XIX-2. Reset complet 1897
Chapitre XX - FONCTION CHANGEUR 1910
XX-1. Sélection des circuits en changeur 1914
XX-2. Annulation de la sélection de changeurs 1945
Chapitre XXI - SORTIE VIDEO 1959
XXI-1. Equipement 1961
XXI-2. Informations visualisées en permanence sur le moniteur 1965
XXI-3. Code des couleurs de la sortie des circuits 1972
XXI-4. Séquence 1985
XXI-5. Ecran 1991
Chapitre XXII - DESCRIPTIF DE L'ECRAN DE LA TITAN 1995
XXII-1. Zone relative aux circuits : A 1996
XXII-2. Zone relative aux sous-maîtres : B 2009
XXII-3. Zone relative aux chasers : C 2020
XXII-4. Zone relative à la séquence : D 2030
XXII-5. Zone relative au paramétrage de la console 2042

Ce manuel est édité par RVE TECHNOLOGIE, uniquement à titre d'information. Toutes les informations qu'il contient peuvent être modifiées sans préavis.
RVE TECHNOLOGIE ne saurait en aucun cas être responsable des dommages tant directs qu'indirects, pouvant résulter de son utilisation.
2000 RVE TECHNOLOGIE. Tous droits réservés. Imprimé en FRANCE.

CHAPITRE I - GENERALITES

Les TITAN sont des pupitres à mémoires et à préparations manuelles. Ils permettent des effets spéciaux ou des effets par mixage de mémoires.

Les TITAN existent en 3 modèles, équipés d'une connexion pour un moniteur vidéo couleur (en option) :

TITAN-48 : 48 circuits
TITAN-72 : 72 circuits
TITAN-96 : 96 circuits

Présentation :

Les TITAN comprennent 4 sections :

- Repère 1 : **section des Potentiomètres de circuit** :
  - Potentiomètres de circuit avec général
  - Touches de flash associées à chaque potentiomètre de circuit
  - LEDs vertes de visualisation du niveau de sortie
  - Une touche permettant le passage du mode simple au mode double
  - Une touche de sélection de la page des circuits

- Repère 2 : **section des SOUS-MAÎTRES (SSM)** :
  - Potentiomètres de sous-maître M
  - Touches d'assignation, de commande ou de flash
  - LEDs rouges
  - Joystick

- Repère 3 : **section Système** :
  - Afficheur avec écran LCD
  - Clavier numérique
  - Touches de fonction

- Repère 4 : **section Playback** :
  - Potentiomètre général des **SSM**
  - Général Maître **GM**
  - Sous-section : Séquences
  - Sous-section : Chasers

I-1. Section des potentiomètres

Elle comprend :

- Les **potentiomètres de circuits** :
  En agissant sur ces potentiomètres, vous réglez le niveau lumineux du circuit correspondant, proportionnellement au déplacement.
  - **TITAN-48** : 24 potentiomètres utilisés en 2 pages :
    Page 1 : circuits 1 à 24
    Page 2 : circuits 25 à 48
  - **TITAN-72** :36 potentiomètres utilisés en 2 pages :
    Page 1 : circuits 1 à 36
    Page 2 : circuits 37 à 72
  - **TITAN-96** : 48 potentiomètres utilisés en 2 pages :
    Page 1 : circuits 1 à 48
    Page 2 : circuits 49 à 96

- Les **touches Flash** :
  Elles activent le flash à 100 % sur le circuit correspondant. L'alphabet situé au-dessus permet de labelliser certaines fonctions du pupitre.

- Les **LEDs vertes** :
  Associée à chaque touche Flash, une LED indique le niveau du circuit correspondant.
  Une option de paramétrage permet de visualiser, avec ces LEDs, ce qui se passe sur scène ou seulement ce qui est programmé dans le champ A (cf. chapitre IV : Menu Setup - ▌**LEDS**▐.

- La touche **SG DB** :
  Elle active le mode double et permet d'utiliser la TITAN comme un pupitre manuel à 2 préparations.
  Dans ce cas, le potentiomètre **A** sert de transfert entre les 2 préparations.

- La touche **C24 C48** permet le passage d'une page de circuits à l'autre.

- Le **potentiomètre A** :
  - En mode double, il permet le transfert manuel
  - En mode simple, il est le général des circuits

I-2. Section des sous-maîtres (SSM)

TITAN-48 : 12 potentiomètres de SSM M1 à M12
TITAN-72 : 24 potentiomètres de SSM M1 à M24
TITAN-96 : 36 potentiomètres de SSM M1 à M36

- Les **touches M1 à M…** sont associées à chaque SSM et possèdent 3 fonctions :
  - L'assignation d'une charge au SSM
  - L'envoi sur scène de l'effet chargé dans le SSM
  - Le flash du SSM

- Les **LEDs rouges**, associées à chaque SSM, sont allumées quand le SSM est chargé :
  - A demi-puissance = SSM chargé
  - A pleine puissance = Effet chargé dans le SSM envoyé
  - Clignotante = Effet temporisé en cours d'envoi

I-3. Section système

Elle est composée de :

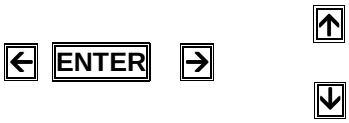
- Un afficheur **LCD** avec deux lignes de 40 caractères alphanumériques chacune, où s'inscrivent les menus des données et les messages. Les informations contenues dans cet afficheur sont répétées sur le moniteur.

- Un clavier numérique comprenant :

7 8 9	.CHANNEL .
4 5 6	.. ..THRU… .
1 2 3	.. EXCEPT .
0 C •	.. .. .. @.... . .

  - Les touches 0 à 9 permettent de quantifier les éléments souhaités (numéro de circuit, mémoire, page, niveau, …)
  - Une touche C (CLEAR) permet de réaliser les corrections
  - Une touche **.** permet d'entrer les décimales
  - Les touches **CHANNEL**, **THRU**, **EXCEPT** et **@** permettent de réaliser les programmations souhaitées

- Des touches fléchées permettant le déplacement des pavés dans les menus ou l'index dans les pages de tableaux.



- Une touche **ENTER** pour valider ou sortir

- Des touches de fonctions :
  - **FL MT** : cette touche permet la sélection de la fonction des touches M1 à M… en **GO / FLASH / FLASH SOLO**
  - **LOAD** : cette touche permet le chargement d'un effet, une mémoire ou un chaser dans un SSM, le chargement d'une page de SSM et l'appel d'un SSM à modifier
  - **TIME** : cette touche permet l'assignation de temps dans un SSM
  - **WAIT** : *la fonction de cette touche sera validée ultérieurement*
  - **RATE** : cette touche valide la mise sous contrôle manuel des temps dans la séquence
  - **EXAM** : cette touche permet, par action combinée, la validation de la fonction EXAM de visualisation en aveugle
  - **ESC** : cette touche permet d'annuler certaines sélections
  - **REC** : cette touche valide un enregistrement
  - **DELETE** : cette touche valide un effacement
  - **MD FY** : cette touche valide les fonctions de MODIFICATION
  - **INSERT** : cette touche permet l'insertion d'une mémoire dans la séquence et la copie d'une suite de temps identiques dans la séquence
  - **BL ND** : cette touche permet la sélection du mode de modification en aveugle

I-4. Section playback

- Le potentiomètre **Général Maître GM** contrôle le niveau général des sorties des circuits, quel qu'en soit l'origine
- Le potentiomètre **M** contrôle le niveau général des SSM
- **BLK OUT** : cette touche active et désactive le noir général. Elle agit sur l'ensemble des circuits et est prioritaire sur tout
- **FLC MAC** : *la fonction de cette touche sera validée ultérieurement*

- **LN TM** : cette touche permet l'acquisition en temps réel des temps d'attente dans la séquence
- **TO PR** : cette touche permet de se recaler sur un pas de séquences sélectionné
- **TO ST** : cette touche permet de se recaler sur un numéro de mémoire sélectionné

- La sous-section **chaser** comprend :
  - 1 potentiomètre CH agit sur le niveau de sortie du chaser
  - 1 potentiomètre CT agit sur la vitesse de défilement du chaser
  - la touche **GO PS** active ou désactive l'envoi d'un chaser
  - la touche **DIR** change la direction du mouvement du chaser
  - la touche **ST EP** active l'envoi d'un chaser pas par pas
  - 2 LEDs flèches vertes indiquent la direction du défilement du chaser

- La sous-section **séquence** comprend :
  - 1 potentiomètre X1 dans lequel est chargé l'effet sur scène de la séquence
  - 1 potentiomètre X2 dans lequel est chargé l'effet à venir de la séquence
    Ces 2 potentiomètres sont appelés **CROSSFADE**. En manipulant simultanément **X1** et **X2** dans le même sens, on réalise manuellement un crossfade entre les deux effets chargés dans **X1** et **X2**.
  - La touche **GO** envoie le pas de séquence suivant
  - La touche **PAUSE** arrête le mouvement en l'état
  - La touche **GO-BACK** retourne sur le pas précédent
  - 2 LEDs flèches indiquant l'évolution du crossfade

CHAPITRE II - CARACTERISTIQUES

II-1. Caractéristiques techniques

Nombre de circuits	**48**, **72** ou **96**, suivant le modèle
Nombre de mémoires	600
Sous-maîtres temporisés	TITAN-24 : 12, TITAN-72 : 24, TITAN-96 : 36 2 modes de fonctionnement SINGLE ou DOUBLE pour l'envoi des circuits
Pages	99 pages de 12 à 36 sous-maîtres
Maîtres	Général des circuits **A**, Maîtres des chasers : **CH** et **CT**, Général des sous-maîtres **M**, 2 registres de séquence **X1** et **X2**, Général Maître : **GM**. **BLACK OUT** avec possibilités d'inhibition
Patch	Jusqu'à **512 gradateurs** individuels ou groupés. **Patch proportionnel** de 0 à 100 %. Mise **hors patch** de circuits, **préchauffage** des lampes. Sélection de **5 courbes** de réponse
Chasers	99 chasers ou effets programmables à partir de circuits ou de mémoires. Nombre de **pas illimité**. **Niveau**, **vitesse** de défilement réglables. **Direction** sélectionnable instantanément. **Angle** d'attaque des pas programmables
Flash	Flash des circuits et des sous-maîtres. Fonctions **FLASH** et **FLASH SOLO**
Enregistrements	- Instantané de l'état de sortie dans les sous-maîtres - De plusieurs sous-maîtres dans un autre - Des mémoires avec chargement automatique en séquence
Restitutions manuelles	- Circuits à partir des potentiomètres - Groupes, mémoires ou chasers à partir des sous-maîtres - Mémoires à partir des registres de séquence X1, X2 - Séquences avec temps de montée, descente, attente et reprise manuelle
Affichage	- Ecran LCD de 2 x 40 caractères alphanumériques - Moniteur VIDEO couleur (moniteur en option)
Modes	- SET UP (Paramétrage) - Actif, aveugle
Fonction EXAM	EXAMEN des informations stockées dans les mémoires, les sous-maîtres, les chasers, les séquences, …
Sauvegarde	Carte mémoire 128 K avec batterie pour enregistrer plusieurs programmes de lumière
Tests	Touches, potentiomètres, LEDs et écran
Protocoles	- DMX 512 avec 1 entrée et 2 sorties - MIDI IN-OUT-THRU - Entrée AUDIO graves, médiums, aigus pour commande des chasers - 2 TRIGGERS : déclencheurs externes pour valider des séquences et/ou les informations contenues dans l'une des touches du pupitre
Fonctions Changeurs	Les circuits affectés aux changeurs de couleur sont paramétrables à volonté. Dans ce cas, le fonctionnement du circuit change totalement (il devient LTP)
Options	- Moniteur VIDEO - Flexible lumière - Housse

II-2. Dimensions et poids

Référence	Poids	Longueur (mm)	Largeur (mm)	Hauteur (mm)
TITAN-48	10 kg	720	500	50 / 160
TITAN-72	14 kg	960	500	50 / 160
TITAN-96	17 kg	1170	500	50 / 160

II-3. Raccordements

A l'arrière : ENTREES et SORTIES

- 1 connecteur d'entrée DMX 512 (DMX IN)
- 2 connecteurs de sortie DMX 512 (DMX OUT)
- MIDI IN, THRU et OUT
- Entrée SMPTE
- Entrée Audio
- 2 triggers connecteur pour déclenchement externe
- Connecteur pour carte mémoire
- Connecteur RS-232
- Connecteur pour moniteur VGA/SVGA couleur
- Alimentation 230 V / 50 Hz, porte-fusible 1 A, interrupteur ON / OFF

II-4. Mise sous tension

- **Vérifier tous les raccordements**
- Brancher la prise sur le secteur
- Mettre sous tension avec le bouton Marche / Arrêt situé à l'arrière, en haut à droite

CHAPITRE III - MENU PRINCIPAL

Le menu principal **Main** apparaît par défaut sur l'afficheur.

Main	SEQ	CHASE	DELETE	TEST	SETUP	>0

Il permet l'accès aux différentes fonctions ou configurations de la console. Pour revenir à ce menu, quelle que soit la manipulation effectuée ou la configuration dans laquelle on se trouve, appuyer sur ENTER une ou plusieurs fois de suite.

Par ce menu, on accède aux autres menus de la console.

Pour accéder au menu **Setup**, sélectionner à partir du menu principal : **SETUP** ENTER.

Ce menu permet de fixer les paramètres de fonctionnement de la console :

Setup MCARD	LEDS TRIGGER	PATCH MIDI	SEQ SOUND	PRHT RST	GM BEEP	→

LEDS : Mode de visualisation des LEDs des touches de flash circuits

PATCH : Patch des circuits et des gradateurs

SEQ : Options pour la configuration de la séquence

PRHT : Préchauffage des lampes

GM : Paramétrage du Général Maître

MCARD : Utilisation de la carte mémoire

TRIGGER : Assignation d'une touche à un contact extérieur

MIDI : Différentes options dans le protocole MIDI

SOUND : Asservissement des chasers aux 3 filtres Basses, Médiums, Aigus

RST : RESET PARTIEL : remise à zéro des effets envoyés

BEEP : Activation ou désactivation du signal sonore d'alerte

→ : Changement de la page du menu

Setup	XF	LNG	SCROLLERS	→

XF : Fonction Dipless ou hors Dipless de la séquence

LNG : Choix de la langue de travail

SCROLLER : Paramétrage des circuits fonctionnant en changeur de couleur

LIGHT : Réglage du niveau des lampes de travail

CHAPITRE IV - EXPLOITATION MANUELLE DES CIRCUITS

Les circuits sont accessibles par les potentiomètres de la section (1) de la console et par leur touche de Flash. Le champ manuel comporte un potentiomètre général ou de transfert : **A**.

Par les potentiomètres, les circuits sont accessibles en 2 pages :

- **TITAN-48** : accession aux pages de circuits 1 à 24 ou 25 à 48 par la touche **C24 C48**
- **TITAN-72** : accession aux pages de circuits 1 à 36 ou 37 à 72 par la touche **C36 C72**
- **TITAN-96** : accession aux pages de circuits 1 à 48 ou 49 à 96 par la touche **C49 C96**

Lorsque la deuxième page est valisée, la LED de la touche est allumée.
Sur le moniteur, un pavé gris montre quel groupe de circuits est sélectionné.

IV-1. Choix du mode

Le potentiomètre **A** fonctionne suivant 2 modes :

- Le mode **SINGLE**, dans lequel il devient le général des potentiomètres de circuit
- Le mode **DOUBLE**, dans lequel il devient un potentiomètre de transfert entre 2 préparations

Pour changer de mode, taper sur la touche **SG DB**.

- En mode single, la LED de la touche **SG DB** est éteinte
- En mode double, la LED de la touche **SG DB** est allumée

Sur le moniteur, la visualisation **A single** ou **A double** se fait en haut et au milieu de l'écran.

IV-1.1. Mode single

Le mode single correspond au fonctionnement d'un pupitre manuel à une préparation. C'est le mode par défaut.

- Amener le potentiomètre **A** en position 10 (100 %)
- En montant les potentiomètres, on envoie sur scène les circuits correspondants à un niveau lumineux proportionnel à leur déplacement

La touche Flash associée envoie le circuit à 100 % tant qu'elle reste appuyée.
Les circuits sont envoyés sur scène proportionnellement aux potentiomètres **A** et **GM**. S'ils sont sur 0 (0 %), aucun effet n'est obtenu. Les proportionnalités s'ajoutent.

Exemple :
Sur un TITAN-48, régler le circuit 1 à 50 %, le 2 à 75 % et le 26 à 50 %.

- Placer le potentiomètre 1 sur la graduation 5
- Placer le potentiomètre 2 sur la graduation 7,5
- Appuyer sur la touche **C24 C48**. Les circuits 1 et 2 restent à la valeur programmée
- Descendre le potentiomètre 1 puis le remonter sur la graduation 7,5
- Descendre le potentiomètre 2 puis le remonter sur la graduation 5

Vous pouvez revenir sur la page 1 par la touche **C24 C48** ou inversement.

Lorsqu'une valeur est attachée à un circuit, un Beep sonore est émis lors du passage du potentiomètre à la valeur programmée.
Le général **A** agit sur l'ensemble des circuits du champ manuel.

IV-1.2. Mode double

Le mode double correspond au fonctionnement d'un pupitre manuel à 2 préparations.

- Sélectionner le mode double par la touche **SG DB**. La LED s'allume et l'information « **A Double** » apparaît sur le moniteur
- Amener le potentiomètre **A** en position 10 (100 %)
- En montant les potentiomètres, vous préparez la montée en scène des circuits correspondants à un niveau lumineux proportionnel à leur déplacement. **Cependant, les circuits ne sont pas sur scène**
- Amener le potentiomètre **A** en position 10 (100 %)
- Les circuits programmés apparaissent progressivement et la préparation 1 est sur scène.

PUIS

- Il est possible de réaliser une nouvelle préparation en agissant sur les potentiomètres des circuits. **L'action n'est pas perceptible sur scène**
- Lorsque le potentiomètre **A** est manipulé, la préparation 1 disparaît au profit de la préparation 2

Recommandations :

- Lors du passage du mode SINGLE au mode DOUBLE, si un effet est sur scène au moment du changement de mode, la préparation 2 ne produira pas de blocage ou de sauts de lumière sur scène
- Lors du passage du mode DOUBLE au mode SINGLE, l'effet actif disparaît de scène en 2 secondes, au profit de l'effet résultant de la position des potentiomètres de circuit

IV-2. Remise à zéro d'un effet

- Annuler complètement un effet édité : **CHANNEL** **CHANNEL** **ESC**.
  Tous les circuits sont remis à 0 et une nouvelle programmation peut commencer.
- Annuler un circuit (exemple le circuits 5) : **5** **ESC**.
- Annuler une suite de circuits (exemple les circuits 1 à 3) : **3** **THRU** **5** **ESC**.

IV-3. Programmation des effets à partir du clavier

Pour multiplier la vitesse de travail et en association avec la MODE SINGLE (cf. chapitre IV-1-1 Mode single), il est possible de programmer les états lumineux à partir du clavier numérique.

- La touche **CHANNEL** signifie ***PLUS*** et permet d'appeler un ou plusieurs circuits non consécutifs
- La touche **THRU** signifie JUSQU'A et permet d'appeler plusieurs circuits consécutifs
- La touche **EXCEPT** signifie MOINS et permet de soustraire un ou plusieurs circuits appelés dans une suite
- La touche **@** signifie NIVEAU et sélectionne le mode d'acquisition d'un niveau lumineux aux circuits appelés
- Les touches **0** à **9** permettent de sélectionner des circuits et de leur affecter un niveau lumineux
- La touche **C** signifie CLEAR et permet de supprimer le dernier élément sélectionné

Le **Joystick** permet d'affecter un niveau lumineux au circuit ou au groupe de circuits édité sans sélectionner la touche **@**.
Le paramétrage des circuits peut être réalisé **simultanément** par le clavier et par les potentiomètres du champ manuel.
Le dernier des 2 modes utilisé est prioritaire.

Une échelle de 3 vitesses est intégrée au JOYSTICK en fonction du niveau auquel il est envoyé.

- Envoi du JOYTICK à un niveau faible = vitesse lente **JS 1** apparaît sur l'écran
- Envoi du JOYTICK à un niveau moyen = vitesse moyenne **JS 2** apparaît sur l'écran
- Envoi du JOYTICK au niveau minimum = vitesse rapide **JS 3** apparaît sur l'écran

IV-3.1. Sélection d'un circuit et affectation d'un niveau

Exemple :
Affecter au circuit 10 un niveau de 50 % :

10 [@] 50 ou **10 Joystick**

IV-3.2. Sélection de plusieurs circuits consécutifs et affectation d'un niveau

Exemple :
Affecter du circuit 10 au circuit 25 un niveau de 68 % :

10 [THRU] 25 [@] 68 ou **10 [THRU] 25 Joystick**

IV-3.3. Sélection de plusieurs circuits consécutifs avec suppression d'un ou plusieurs et assignation d'un niveau

Exemple :
Affecter du circuit 10 au circuit 25, sans les circuits 12 et 18, le niveau 68 % :

10 [THRU] 25 [EXCEPT] 12 [EXCEPT] 18 [@] 68

ou : **10 [THRU] 25 [EXCEPT] 12 [EXCEPT] 18 Joystick**

IV-3.4. Sélection de plusieurs circuits consécutifs, ajout d'un ou plusieurs circuits et affectation d'un niveau

Exemple :
Affecter du circuit 10 au circuit 25, et les circuits 30 et 48, à un niveau de 68 % :

10 [THRU] 25 [CHANNEL] 30 [CHANNEL] 48 [@] 68

ou : **10 [THRU] 25 [CHANNEL] 30 [CHANNEL] 48 Joystick**

IV-3.5. Affectation d'un niveau à une sélection complexe de circuits

Exemple :
Affecter du circuit 1 au 3 et du circuit 6 au 18, sauf le 15, un niveau de 68 % :

1 [THRU] 3 [CHANNEL] 6 [THRU] 18 [EXCEPT] 15 @ 68

ou : **1 [THRU] 3 [CHANNEL] 6 [THRU] 18 [EXCEPT] 15 Joystick**

RESUME :

Annuler une manipulation	**[C]**
Supprimer un effet envoyé	**[ESC]**
Affecter une nouvelle valeur à des circuits sous contrôle	[@] puis la nouvelle valeur ou Joystick
Enregistrer une mémoire) partir de ce mode	Entrer le numéro de la mémoire puis **[REC]**
Affecter un niveau 100 %	2 fois [@]
Donner un niveau de 0 à 9 %	Entrer 0 puis la valeur souhaitée Exemple : 8 % = 08, 0 % = 00

Sur l'écran, les circuits édités s'encadrent en violet et le niveau s'affiche en-dessous.

CHAPITRE V - MENU SETUP

V-1. LEDs

Ce menu permet de choisir ce que visualisent les LEDs vertes des touches de Flash des potentiomètres.

- **Visualisation des niveaux des circuits pilotés par les potentiomètres du champ manuel exclusivement :**

  SETUP ENTER
  LEDS ENTER
  A ENTER

- **Visualisation de l'état de tous les circuits présents sur scène**
  Vous visualisez tous les niveaux des potentiomètres, des sous-maîtres, de X1 ou X2, et des chasers.

  SETUP ENTER
  LEDS ENTER
  STAGE ENTER

V-2. PATCH

Ce menu permet l'accès au travail sur le patch (cf. chapitre XII - Patch).

V-3. SEQ

Ce menu permet l'accès au paramétrage de la séquence (cf. chapitre IX - Séquence).

V-4. PRHT

Ce menu permet l'accès au paramétrage du préchauffage des lampes.

Deux choix sont possibles :

- **Niveau de préchauffage identique pour tous les circuits :**
  A partir du menu principal, sélectionner :

  SETUP ENTER
  PRHT ENTER
  50
  LEVEL
  Tous les circuits seront allumés à 50 %.

- **Niveau de préchauffage par circuit ou par groupe de circuits :**
  A partir du menu principal, sélectionner :

  SETUP ENTER
  PRHT ENTER
  Donner une valeur aux circuits choisis par les potentiomètres.
  CAPTURE ENTER
  Tous les circuits sont allumés au niveau sélectionné.

- **Supprimer un préchauffage :**
  A partir du menu principal :
  ▌**SETUP**▐ ENTER
  ▌**PRHT**▐ ENTER
  ▌**0**▐
  ▌**LEVEL**▐

V-5. ▌GM▐

Ce menu permet d'accéder au paramétrage du GENERAL MASTER (cf. chapitre XI – Général maître).

V-6. ▌MCARD▐

Cf. chapitre XVII – Carte mémoires.

V-7. ▌TRIGGER▐

Cf. chapitre XIII - Triggers.

V-8. ▌MIDI▐

Cf. chapitre XV - Midi.

V-9. ▌SOUND▐

Cf. chapitre XVI – Entrée audio.

V-10. ▌RST▐

Cf. chapitre XIX - Reset.

V-11. ▌BEEP▐

Beaucoup de manipulations vous sont rappelées par un signal sonore d'alerte "Beep" qui peut être activé ou désactivé.

- **Suppression du Beep :**
  A partir du menu principal, sélectionner :
  ▌**SETUP**▐ ENTER
  ▌**BEEP**▐ ENTER
  ▌**OFF**▐ ENTER

- **Installation du Beep :**
  A partir du menu principal, sélectionner :
  ▌**SETUP**▐ ENTER
  ▌**BEEP**▐ ENTER
  ▌**ON**▐ ENTER

V-12. ▌XF ▐

Ce menu correspond à l'utilisation ou non de la fonction **DIPLESS** sur les potentiomètres de séquence.

- **Utilisation Dipless :**
  A partir du menu principal, sélectionner :
  ▌**SETUP**▐ **ENTER**
  ▌**→**▐ **ENTER**
  ▌**XF**▐ **ENTER**
  ▌**ON**▐ **ENTER**

- **Suppression Dipless :**
  A partir du menu principal, sélectionner :
  ▌**SETUP**▐ **ENTER**
  ▌**→**▐ **ENTER**
  ▌**XF**▐ **ENTER**
  ▌**OFF**▐ **ENTER**

V-13. ▌LNG ▐

Ce menu permet de choisir la langue de travail.
A partir du menu principal, sélectionner :
▌**SETUP**▐ **ENTER**
▌**→**▐ **ENTER**
▌**LNG**▐ **ENTER**
puis choisir une des langues proposées.

V-14. ▌CHANGEUR ▐

Cf. chapitre XX – Fonction changeur.

Note :
Toutes les configurations du SETUP sont sauvegardées lors de l'enregistrement sur la carte mémoires avec le show concerné.

CHAPITRE VI - MEMOIRES

VI-1. Enregistrement d'un effet dans une mémoire vide

Une mémoire est composée d'un circuit ou un groupe de circuits avec des niveaux lumineux.

Cet effet, enregistré sous un numéro de mémoire, peut être restitué à partir d'un SSM ou des potentiomètres **X1** ou **X2**.

- Créer l'effet en amenant chaque circuit au niveau souhaité
- Entrer au clavier un numéro de mémoire compris entre 1 et 600 (600 mémoires disponibles). La numérotation des mémoires en chiffres décimaux avec une décimale est possible.
- Pour enregistrer l'effet, taper **REC**

Exemple :
Pour enregistrer un effet dans la mémoire 1, taper : **1** **REC**

Vérifier que le **GM** n'est pas sur 0.

Recommandation :
Avec la touche REC, vous prenez en compte l'état lumineux sur scène, donc ce qui est envoyé par les SSM, les registres de la séquence et le pas des chasers.
Pour être certain de n'enregistrer que l'effet souhaité, vérifier la position des autres organes de restitution.

VI-2. DMX IN

Les consoles TITAN sont équipées d'une entrée **DMX IN** permettant de recevoir les informations d'une autre console sur les 48, 72 ou 96 voies.

Les informations du **DMX IN** apparaissent en **bleu** sur le moniteur et peuvent être enregistrées dans les mémoires ou groupes comme tous les circuits de la console.

VI-3. Enregistrement d'effets dans des mémoires vides consécutives

- Créer l'effet 1, l'enregistrer dans la mémoire 1, comme indiqué ci-dessus
- Créer l'effet suivant puis appuyer sur **REC** : il se place automatiquement dans la mémoire 2
- Et ainsi de suite …

VI-4. Enregistrement d'un effet dans une mémoire occupée

- Créer l'effet
- Entrer le numéro de la mémoire
- Appuyer 2 fois sur **REC** pour effacer de la mémoire le précédent effet et y installer le nouveau

Exemple :
Pour ré-enregistrer la mémoire 1, taper : **1** **REC** beep **REC**

VI-5. Effacement d'une mémoire

- Appeler le numéro de la mémoire à effacer
- Appuyer 2 fois sur **DELETE**

Exemple : Pour effacer la mémoire 1, taper : **1** **DELETE** beep **DELETE**

VI-6. Effacement de toutes les mémoires

- Entrer **0**
- Appuyer 2 fois sur **DELETE**

Exemple :
Pour effacer toutes les mémoires, taper : **0** **DELETE** beep **DELETE**

VI-7. Modification d'une mémoire

Une mémoire peut être modifiée selon 3 modes différents :
- En mode actif (live)
- En mode aveugle
- En solo

VI-7.1. Modification en actif (live)

Dans ce mode, toutes les actions sont visibles sur scène.

- Appeler le numéro de la mémoire # à modifier), puis taper **MD FY** dont la LED s'allume.
  Sur le moniteur, les circuits de la mémoire sélectionnée apparaissent en rouge et le texte **Edit Stage Pr #** s'affiche sur la ligne supérieure.
- Modifier le contenu de la mémoire par les potentiomètres de circuits, le clavier ou le joystick. La LED de la touche **MODIFY** clignote, signalant qu'une modification a été réalisée.
- Enregistrer la modification par : **REC**
- Sortir du mode : **MODIFY**

Note :
Seuls les circuits et leur niveau apparaissant en rouge sont pris en compte dans la modification.

VI-7.2. Modification en aveugle

Dans ce mode, toutes les actions sont invisibles sur scène.

- Sélectionner le mode aveugle par la touche **BL ND**, dont la LED s'allume
- Appeler le numéro de la mémoire # à modifier, puis taper **MD FY**, dont la LED s'allume.
  Sur le moniteur, les circuits de la mémoire sélectionnée apparaissent en rouge et le texte **Edit Stage Pr #** s'affiche sur la ligne supérieure.
- Modifier le contenu de la mémoire par les potentiomètres de circuits, le clavier ou le joystick. La LED de la touche **MODIFY** clignote, signalant qu'une modification a été réalisée
- Enregistrer la modification par : **REC**
- Sortir du mode : **MODIFY** puis **BL ND** **BL ND**

VI-7.3. Modification en solo

Ce mode permet de « photographier » l'effet envoyé sur scène pour le restituer en l'état après modification d'une mémoire en mode actif.

- Un effet est présent sur scène
  Sélectionner le mode solo par la touche **BL ND** **BL ND** dont la LED clignote.
- Appeler le numéro de la mémoire # à modifier puis taper **MD FY** dont la LED s'allume
  Sur le moniteur, tous les circuits apparaissent en rouge et ceux existants dans la mémoire # affichent leur niveau. Le texte **Edit Stage Pr #**s'affiche sur la ligne supérieure.
- Modifier le contenu de la mémoire par les potentiomètres de circuits, le clavier ou le joystick. La LED de la touche **MODIFY** clignote, signalant qu'une modification a été réalisée
- Enregistrer la modification par : **REC**
- Sortir du mode : **MODIFY** puis **BL ND**

Note :
L'effet présent au début de la modification revient sur scène, quelles que soient les manipulations réalisées.

VI-8. Visualisation d'une mémoire

La visualisation d'une mémoire se fait par la fonction **EXAM**.

Exemple :
Pour visualiser le contenu de la mémoire 1, taper : **1** **EXAM**. Le contenu de la mémoire 1 apparaît sur l'afficheur et le moniteur.
Sortir du mode EXAM : **ENTER**

VI-9. Visualisation du numéro des mémoires enregistrées

La visualisation du numéro des mémoires enregistrées se fait par la fonction **EXAM** : **0** **EXAM**

Par la touche ↑ ou ↓, le contenu des différentes mémoires peut être visualisé sur l'afficheur et le moniteur.
Le numéro des mémoires enregistrées apparaît sur l'afficheur, en bas à droite de l'écran VIDEO.
A partir de là, vous pouvez voir l'état de chacune des mémoires en partant de celle dont le numéro est le plus petit.
Appuyer plusieurs fois sur ↓, jusqu'à l'apparition du numéro de mémoire souhaité.

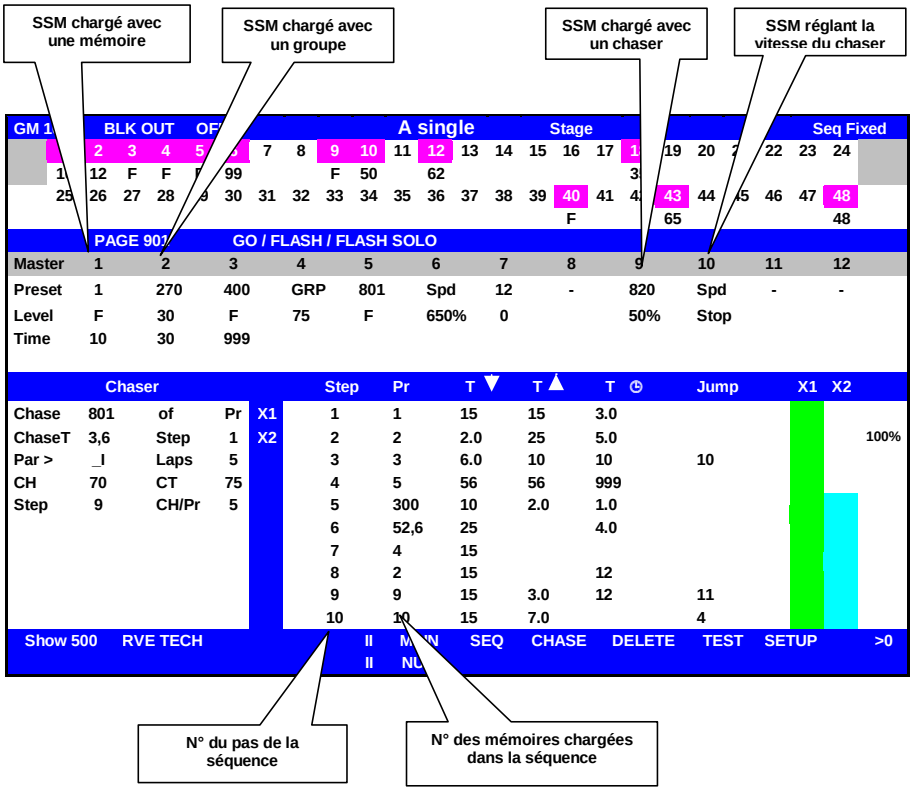
Sortir du mode EXAM : **ENTER**

VI-10. Chargement des mémoires

Les mémoires peuvent être chargées dans :
- Les sous-maîtres
- La séquence
- Les chasers

Pour connaître la méthode de chargement, reportez-vous aux chapitres concernés.

Sur la VIDEO :



CHAPITRE VII - SOUS-MAÎTRES (SSM)

Un effet préparé ou enregistré dans une mémoire peut être chargé dans un SSM et restitué à partir de ce SSM.

VII-1. Chargement d'un effet dans un SSM

- Créer un effet avec les potentiomètres de circuit ou le clavier
- Le charger dans le SSM souhaité en appuyant sur **LOAD** puis sur la touche **M.** correspondante

Exemple :
Pour charger un effet dans le SSM 1 : **{Créer l'effet}** puis **LOAD** **M1**
La LED de **M1** s'allume.

VII-2. Chargement dans un SSM d'un effet créé par addition d'effets chargés dans d'autres SSM

Exemple :
Pour enregistrer dans **M3** des effets contenus dans **M1** et **M2** : **{Monter M1 et M2** aux valeurs souhaitées**}** puis taper : **LOAD** **M3**.
La LED de **M3** s'allume.

VII-3. Chargement du contenu d'une mémoire dans un SSM

- Appeler le numéro de la mémoire
- La charger dans le SSM souhaité en appuyant sur **LOAD**, puis sur la touche **M.** correspondante

Exemple :
Charger la mémoire 1 dans le SSM 1 : 1 **LOAD** **M1**.
La LED de **M1** s'allume.

VII-4. Chargement en suite de mémoires dans des SSM

Exemple 1 : Pour charger les mémoires 1 à 12 dans les SSM 1 à 12 ; taper : **1** **LOAD** **LOAD**.
La mémoire 1 est chargée dans **M1**, la 2 dans **M2** et ainsi de suite.
Les LEDs de **M1** à **M12** s'allument en demi-puissance.

Exemple 2 : Pour charger les mémoires 5 à 16 dans les SSM 1 à 12, taper : **5** **LOAD** **LOAD**.
La mémoire 5 est chargée dans **M1**, la 6 dans **M2**, et ainsi de suite.

VII-5. Restitution d'un effet chargé dans un SSM

Cette restitution se fait :
- En montant le potentiomètre du SSM à la valeur souhaitée
  ou
- En appuyant sur la touche **M.** du SSM

Quand l'effet est restitué, la LED de **M.** s'allume à 100 %.

VII-6. Temporisation d'un effet chargé dans un SSM

Un temps peut être programmé pour faire apparaître ou disparaître de scène l'effet chargé dans un SSM.

Exemple :
Restituer l'effet 1 enregistré dans le SSM 1 en 10 secondes : **10** **TIME** **M1** **ENTER**.

Lors de l'appui sur **M1**, l'effet monte en 10 secondes.
Lors d'un nouvel appui sur **M1**, l'effet descend en 10 secondes.

Pendant les transferts, la LED de **M1** clignote.

Sur le moniteur, le temps apparaît en secondes sous le numéro du SSM chargé.

VII-7. Temporisation identique des effets chargés dans l'ensemble des SSM

- Entrer un temps compris entre 0,1 et 999 secondes
- Appuyer 2 fois sur **TIME**

Exemple :
Programmer un temps de 5 secondes dans tous les SSM : **5** **TIME** **TIME**.

Tous les effets chargés dans les SSM sont temporisés à 5 secondes.

VII-8. Temporisation de plusieurs SSM avec le même temps

Exemple :
Charger une temporisation de 10 secondes dans les SSM 1, 8, 9 et 12 :
10 **TIME** **M1** **M8** **M9** **M12** **ENTER**

VII-9. Effacement dans un ou plusieurs sous-maître(s) chargé(s)

VII-9.1. Effacement d'un effet chargé dans un SSM

Taper : **DELETE** puis la touche **M..** du SSM concerné.

VII-9.2. Effacement des effets chargés dans plusieurs SSM

Exemple :
Effacer les effets enregistrés dans les SSM 1, 9 et 11 (temps et effets) :
DELETE **M1** **M9** **M11** **ENTER**

VII-9.3. Effacement du temps assigné à un effet chargé dans un sous-maître M

Taper **0** **TIME** **M..** du SSM concerné, puis **ENTER**.

VII-9.4. Effacement des temps assignés à l'ensemble des effets chargés dans les SSM d'une même page

Effacer les temps de tous les effets chargés dans les SSM : **0** **TIME** **TIME**

VII-10. Modification de l'effet contenu dans un sous-maître

Comme pour les mémoires, les SSM peuvent être modifiés selon 3 modes différents :

- en mode actif (live)
- en mode aveugle
- en mode solo

VII-10.1. Modification en actif (live)

Dans ce mode, toutes les actions sont visibles sur scène.

- Taper **MD FY** dont la LED s'allume, puis taper sur la touche **M** du **SSM** à modifier. La LED de la touche **MD FY** clignote.

  Sur le moniteur, les circuits du SSM sélectionné apparaissent en rouge et le texte **Edit Stage Pr #** ou **Edit Stage GRP** s'affiche sur la ligne supérieure.
- Modifier le contenu du **SSM** par les potentiomètres de circuits, le clavier ou le joystick
- Enregistrer la modification par : **REC**
- Sortir du mode : **MODIFY**

Note :
Seuls les circuits et leur niveau apparaissant en rouge sont pris en compte dans la modification.

VII-10.2. Modification en aveugle

Dans ce mode, toutes les actions sont invisibles sur scène.

- Sélectionner le mode aveugle par la touche **BL ND** dont la LED s'allume
- Taper **MODIFY** (sa LED s'allume), puis taper sur la touche **M** du **SSM** à modifier. La LED de la touche **MODIFY** clignote.

  Sur le moniteur, les circuits de la mémoire sélectionnée apparaissent en rouge et le texte **Edit Stage Pr** ou **Edit Stage GRP** s'affiche sur la ligne supérieure.
- Modifier le contenu du **SSM** par les potentiomètres de circuits, le clavier ou le joystick
- Enregistrer la modification : **REC**
- Sortir du mode : **MODIFY** puis **BL ND** **BL ND**

VII-10.3. Modification en solo

Ce mode permet de « photographier » l'effet envoyé sur scène pour le restituer en l'état, après modification d'un **SSM** en mode actif.

- Un effet est présent sur scène.

  Sélectionner le mode solo par la touche **BL ND** **BL ND** dont la LED clignote.
- Taper **MD FY** dont la LED s'allume, puis taper sur la touche **M** du **SSM** à modifier. La LED de la touche **MODIFY** clignote.

  Sur le moniteur, tous les circuits apparaissent en rouge et ceux existants dans le SSM affichent leur niveau. Le texte **Edit Stage Pr #** ou **Edit Stage GRP** s'affiche sur la ligne supérieure.
- Modifier le contenu du **SSM** par les potentiomètres de circuits, le clavier ou le joystick
- Enregistrer la modification par : **REC**
- Sortir du mode : **MODIFY** puis **BL ND**

Note :
L'effet présent au début de la modification revient sur scène, quelles que soient les manipulations réalisées.

VII-11. Visualisation du contenu d'un SSM

Pour visualiser le contenu du SSM 5, taper : **EXAM** **M5**.

Sortir de ce mode : **ENTER**.

VII-12. Flash des sous-maîtres

Les touches **M..** des **SSM** peuvent changer de type de fonctionnement.

Pour modifier le fonctionnement des touches **M**, utiliser la touche **FL MT** qui offre 3 possibilités par des appuis successifs sur cette touche :

- Par défaut, la **LED** de la touche **FL MT** est **éteinte**. Dans ce cas, les touches **M** correspondent au **GO** du **SSM** correspondant.
  Une impulsion sur **M.** active l'effet avec sa temporisation. L'impulsion suivante désactive l'effet avec sa temporisation.

- Si la **LED** de la touche **FL MT** est **allumée**, les touches **M** correspondent au **FLASH** du **SSM** correspondant.
  Une impulsion sur touches **M** active **instantanément** l'effet chargé à son niveau maximal dans le **SSM** et l'effet reste à son niveau maximal tant que l'appui sur la touche touches **M** est maintenu.

- Si la LED de la touche **FL MT** **clignote**, les touches **M** correspondant au **FLASH SOLO** du **SSM** correspondant.
  Si plusieurs effets chargés dans les **SSM** sont sur scène, en appuyant sur la touche **M** d'un **SSM**, vous éteignez tous les effets sur scène, sauf celui dans **M** .

Note :
L'envoi d'un chaser réalisé par l'appui sur **M** est indépendant de la position sélectionnée par **FL MT**. Sur la vidéo, le mode actif est encadré en rouge.

VII-13. Pages de sous-maîtres

Pour mémoriser le chargement complet d'un groupe de **SSM**, vous pouvez créer une **PAGE** rechargeable à tout moment.
Vous pouvez enregistrer 99 pages de **SSM** sous les numéros compris entre 901 et 999.
La page 900 constitue la page générique et reste toujours vierge de programmation. Elle peut être chargée pour toute programmation totalement nouvelle.

VII-13.1. Création d'une page de SSM

Pour créer une page de **SSM**, il suffit de charger les SSM avec des groupes, des mémoires ou des chasers et les charger dans les sous-maîtres.
A la mise sous-tension, la page de travail est par défaut la page 900. Elle ne peut pas être enregistrée sous ce numéro.

VII-13.2. Enregistrement d'une page de SSM

Lorsque la page 900 est créée (cf. chapitre VII-13.1. Création d'une page de SSM), vous pouvez l'enregistrer sous un numéro compris entre 901 et 999 puis **REC**.

Exemple :
Enregistrer la page 901 : **901** **REC**.
L'ensemble des effets est enregistré dans la page 901.

	PAGE 901		GO / FLASH / FLASH SOLO									
Master	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**
Preset	**1**	**270**	**400**	**GRP**	**801**	**Spd**	**12**	**-**	**820**	**Spd**	**-**	**-**
Level	**F**	**30**	**F**	**75**	**F**	**650%**	**0**		**50%**	**Stop**		
Time	**10**	**30**	**999**									

VII-13.3. Modification d'une page de SSM

Pour modifier la page de **SSM**, il existe 2 méthodes :

- **1ère méthode :** modifier la page 901 sans changement de numéro :
  901 {Changer le contenu du ou des SSM constituant la page} puis **REC** beep **REC**

- **2ème méthode :** créer une nouvelle page à partir d'une page existante (exemple : page 901) en conservant certains paramètres sous un nouveau numéro (exemple : page 902) :
  - charger la page 901
  - supprimer les paramètres souhaités
  - ajouter les nouveaux paramètres (charger des SSM, modifier des temps, …) puis 902 **REC**

Note :
Si une page est modifiée et non réenregistrée, le signe **(*)** apparaît à côté du numéro de la page chargée. Pour conserver les modifications, réenregistrer la page.

VII-13.4. Effacement d'une page de SSM

Exemple :
Pour effacer la page 901, taper : **901** **DELETE** beep **DELETE**

VII-13.5. Effacement de toutes les pages de SSM

Exemple :
Pour effacer toutes les pages de SSM, taper : **900** **DELETE** beep **DELETE**

VII-13.6. Chargement d'une page de SSM précédemment enregistrée

Exemple :
Pour charger puis restituer la page 901, taper : **901** **LOAD**.

Les SSM sont automatiquement chargés avec les effets contenus dans la page.

VII-13.7. Transfert de pages

Si une page est chargée et des effets envoyés, il est possible de charger une nouvelle page en attente dont les effets se substitueront à ceux de la page antérieurement chargée.
Le suivi de l'action est facilité par la VIDEO.

Exemple :
Charger la page 901 avec les SSM 1, 2 et 3 envoyés, puis réaliser un transfert avec la page 902.

Au départ, la vidéo montre le champ suivant :

	PAGE 901		GO / FLASH / FLASH SOLO									
Master	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**
Preset	**1**	**270**	**400**	**GRP**	**801**	**Spd**	**12**	**-**	**820**	**Spd**	**-**	**-**
Level	**F**	**30**	**F**	**75**	**F**	**650%**	**0**		**50%**	**Stop**		
Time	**10**	**30**	**999**									

Cet écran correspond au chargement de la page 901.
Charger la page 902 : **902** **LOAD**.

L'écran devient :

	PAGE 902		GO / FLASH / FLASH SOLO									
Master	**1***	**2***	**3***	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**
Preset	**1**	**270**	**400**	**4**	**GRP**	**21**	**12**	**-**	**860**	**Spd**	**25**	**98**
Level	**F**	**30**	**F**	**0**	**0**	**0**	**0**		**50%**	**420%**	**0**	**0**
Time	**10**	**30**	**999**									

Aucune modification n'apparaît sur scène, mais :

- Les paramètres des SSM non envoyés sont devenus ceux de la page 902
- Le signe **(*)** apparaît à côté des **SSM** envoyés
  CE SIGNE SIGNIFIE QUE LES PARAMETRES VISIBLES A L'ECRAN N'APPARTIENNENT PAS A LA PAGE DONT LE NUMERO EST AFFICHE.

Le transfert entre les effets de la page 901 et ceux de la page 902 sera réalisé lors du passage par 0 de chaque **SSM**.

Lorsque tous les **SSM** antérieurement envoyés seront passés par 0, la page 902 sera, seule, présente à l'écran et les signes **(*)** ont disparu et l'écran devient :

	PAGE 902		GO / FLASH / FLASH SOLO									
Master	**1***	**2***	**3***	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**
Preset	**17**	**2**	**7**	**4**	**GRP**	**21**	**12**	**-**	**860**	**Spd**	**25**	**98**
Level	**F**	**0**	**F**	**0**	**0**	**0**	**0**		**50%**	**420%**	**0**	**0**
Time	**15**	**18**	**15**									

Note :
En cas de chargement de chasers, il est nécessaire de passer les deux SSM commandant le chaser par 0 pour que le transfert de page soit effectif.

VII-13.8. Visualisation d'une page de SSM enregistrée

Exemple :
Pour visualiser le contenu de la page 901, taper : **901** **EXAM**.

Sur l'afficheur et en bas de la vidéo, la liste des **SSM** apparaît par groupe de 6.
Pour sortir, taper **ENTER**.
Le défilement des groupes se fait avec les touches : **<** et **>**.

Le contenu d'un **SSM** chargé est indiqué par **GRP** (groupe) ou par la numéro de la mémoire **PR.**, ou par le numéro de chaser et par **SPD** (vitesse du chaser).

Les temporisations sont indiquées pour chaque **SSM** sur la ligne inférieure.

VII-13.9. Visualisation du numéro des pages enregistrées

Par la fonction **EXAM**, taper : **900** **EXAM**.

Les numéros des pages enregistrées apparaissent dans l'afficheur et en bas à droite de la vidéo.

A partir de cet état, il est possible de voir l'état de chaque mémoire de page, en partant de celle dont le numéro est le plus petit.
Taper sur ↓, plusieurs fois si nécessaire, jusqu'à l'apparition de la mémoire de page souhaitée.

Pour sortir, taper **ENTER**.

CHAPITRE VIII - FONCTION EXAM

La fonction **EXAM** permet de visualiser, **en aveugle**, le contenu des éléments de restitution du pupitre.

VIII-1. Niveaux des circuits envoyés sur scène

EXAM **EXAM** : les circuits apparaissent avec leurs niveaux respectifs et défilent avec les touches **<** et **>**.

ENTER pour sortir.

VIII-2. Contenu d'une mémoire

Exemple :
Pour visualiser la mémoire 12, taper : **12** **EXAM**.
Les circuits apparaissent avec leurs niveaux respectifs et défilent avec les touches **<** et **>**.
ENTER pour sortir.

VIII-3. Numéro des mémoires enregistrées

0 **EXAM** : les numéros des mémoires enregistrées apparaissent et vous pouvez voir leur contenu à l'aide des touches **↑** et **↓**.

ENTER pour sortir.

VIII-4. Effet contenu dans un SSM

EXAM puis la touche **M..** du SSM à visualiser : l'effet contenu dans le SSM souhaité apparaît.

ENTER pour sortir.

VIII-5. Ensemble des SSM charges avec le niveau envoyé

EXAM **FL MT** : les SSM apparaissent sur l'afficheur par groupe de 6 et défilent avec les touches **<** et **>**. Les niveaux apparaissent sur la ligne inférieure de l'afficheur.

ENTER pour sortir.

VIII-6. Effet en cours dans X1 et X2 avec le niveau envoyé

EXAM **GO** : l'effet en cours dans X1 et X2 apparaît avec le niveau envoyé.

ENTER pour sortir.

VIII-7. Contenu d'une page de SSM avec les temps programmés

Exemple :
Pour visualiser la page 901, taper : **901** **EXAM**.

Les contenus des SSM apparaissent sur l'afficheur par groupe de 6 et défilent avec les touches **<** et **>**.

ENTER pour sortir.

VIII-8. Numéro des pages de SSM enregistrées

900 **EXAM** : le numéro des pages enregistrées apparaît et vous pouvez voir le contenu avec les touches ↑ et ↓.

ENTER pour sortir.

VIII-9. Contenu du registre chaser

EXAM **GO PS** : les paramètres du chaser chargé dans le registre apparaissent sur l'afficheur.

ENTER pour sortir.

VIII-10. Contenu d'un chaser

Exemple :

Pour visualiser le chaser 802, taper : **802** **EXAM**.

Les paramètres apparaissent sur la ligne supérieure.

Le contenu des pas apparaît sur la ligne inférieure et défile avec les touches **<** et **>**.

ENTER pour sortir.

VIII-11. Numéro des chasers enregistrés

800 **EXAM** : le numéro des chasers enregistrés apparaissent et vous pouvez voir le contenu avec les touches ↑ et↓.

ENTER pour sortir.

VIII-12. Paramétrage du General Master (GM) et du Blackout (BLKOUT)

EXAM puis **BLK OUT**.

ENTER pour sortir.

VIII-13. Numéros des mémoires contenant un circuit donné

Exemple :

Dans quelle(s) mémoire(s) le circuit 1 est-il chargé ?

Taper **EXAM** puis la touche FLASH du circuit 1.

L'afficheur indique :

- Les numéros des mémoires contenant le circuit 1, sur la ligne supérieure
- Le niveau auquel le circuit est enregistré, sur la ligne inférieure

ENTER pour sortir.

Pour modifier le niveau de ce circuit dans les mémoires le contenant, cf. chapitre XIV-4. Modification rapide de circuits dans les mémoires les contenant.

VIII-14. Rappel des numéros à attribuer aux mémoires, aux pages, aux chasers

EXAM **REC**.

L'afficheur indique :

Numéro Mémoire : 1 – 599 **Numéro Chaser : 801 – 899** **Numéro pages SSM : 901 - 999**

CHAPITRE IX - SEQUENCE

IX-1. Définition

Une **séquence** est formée par une série de pas contenant chacun :

- Un preset ou effet chargé dans une mémoire
- Le temps de montée de l'effet qui doit apparaître
- Le temps de descente de l'effet qui doit disparaître
- Le temps d'attente sur scène de l'effet qui est arrivé, avant de passer au pas suivant

La séquence peut être envoyée sur scène manuellement ou automatiquement et les effets se succèdent en scène, dans l'ordre des pas de la séquence.

- Manuellement, la séquence est restituée à partir des potentiomètres **X1** et **X2**.
- Automatiquement, la séquence est envoyée avec la touche **GO**.

IX-2. Création d'une séquence

Avant de commencer, vous devez choisir le mode d'exploitation de la séquence.
Il existe 2 modes :

- L'entrée automatique des mémoires dans la séquence (**FIXED**) lors de leur enregistrement
- L'entrée des mémoires dans la séquence aux choix de l'exploitant (**FREE**)

IX-2.1. Choix de l'option d'entrée des mémoires dans la séquence

L'option est sélectionnée dans le menu **Setup** :

- Sélectionner **SEQ**
- Le menu **Setup.seq** apparaît sur l'afficheur comme ci-dessous :

Setup.seq	**FIXED**	**FREE**	**FON**	**FOFF**	**TON**	**TOFF**
Fixed		**Flash-Solo-On-Seq**			**T-On**	

- Sur la ligne supérieure, sélectionner le mode choisi : **FIXED** ou **FREE**, qui apparaît sur la ligne inférieure
  Dans l'exemple ci-dessus, le mode **FIXED** a été sélectionné.

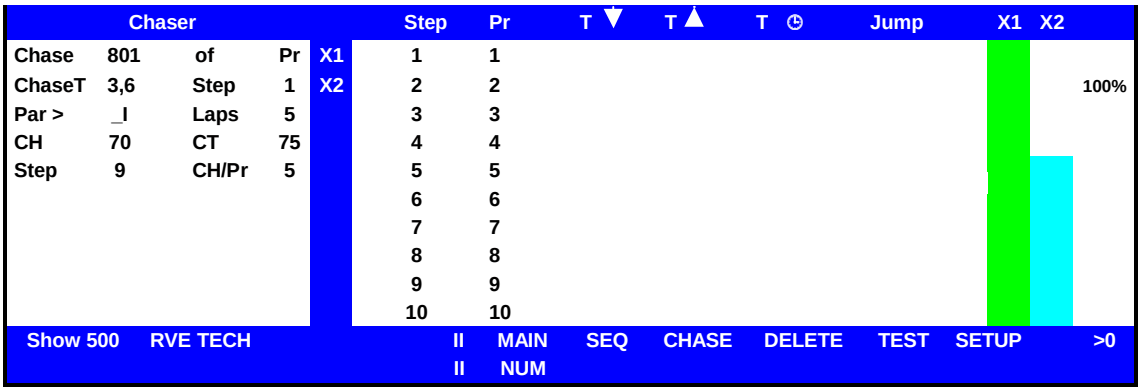
  Pour sélectionner le mode **FREE**, sélectionner **FREE** puis **ENTER** : **Free** remplace **Fixed** sur la ligne inférieure.

IX-2.2. Option FIXED

Cette option est sélectionnée par défaut.

Le chargement des pas de la séquence par les mémoires se fait automatiquement dans l'ordre croissant des numéros de mémoires au fur et à mesure de leur création.

L'écran vidéo devient :



IX-2.3. Option FREE (libre)

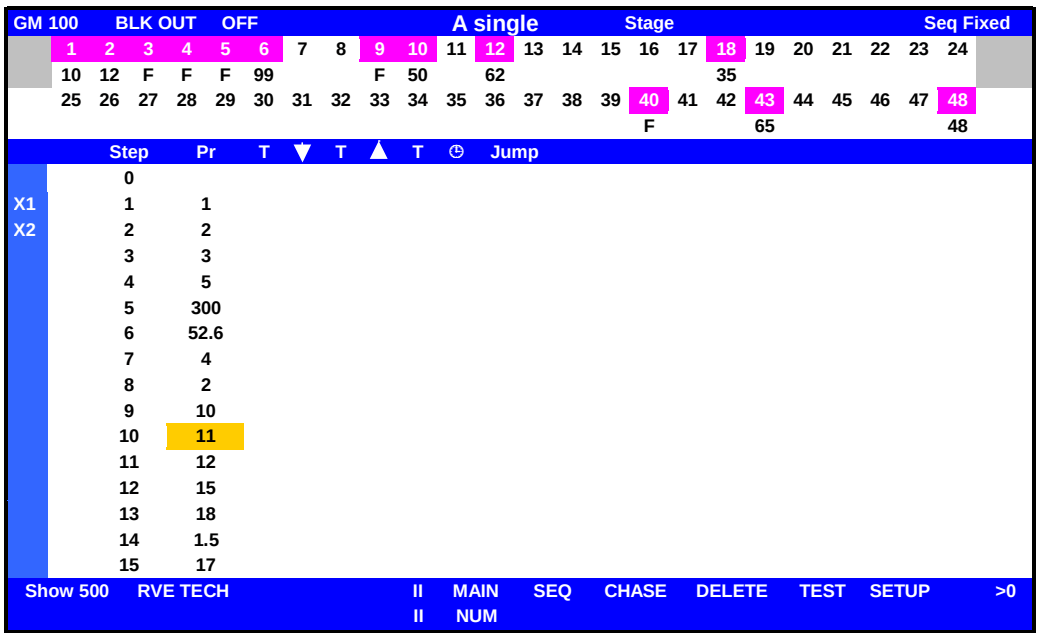
Après l'enregistrement des mémoires, le chargement des pas de la séquence se fait pas à pas en installant une mémoire portant un numéro quelconque dans chaque pas.
L'ordre, dans lequel sont enregistrées les mémoires, n'intervient pas dans le chargement des pas de la séquence et vous pouvez charger, dans un pas de la séquence, une mémoire existant au préalable.

- A partir du menu principal, sélectionner : **SEQ** **ENTER**
- L'afficheur devient :

St0	**Pr0**	**T↓**	**T↑**	**T**	**J**
St1	**PR1**	**T↓**	**T↑**	**T**	**J**

- Encadrer **Pr1** sur la ligne St1
- Donner le numéro de la mémoire à charger dans le pas 1
- Encadrer **Pr** sur la ligne St2
- Donner le numéro de la mémoire à charger dans le pas 2, et ainsi de suite

L'action terminée, l'écran VIDEO devient :



Dans cet écran, les touches fléchées se comportent comme des pointeurs permettant d'éditer la case sélectionnée.
ENTER pour revenir à l'écran VIDEO de base.

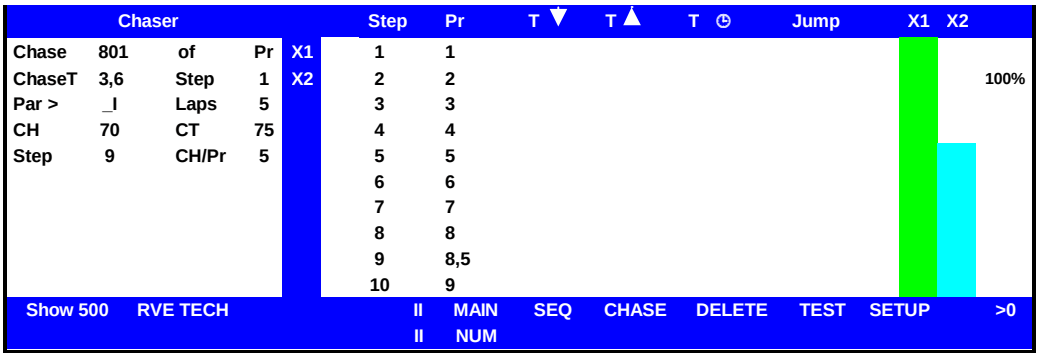
IX-3. Insertion de mémoire

IX-3.1. Insertion d'une mémoire entre deux mémoires de numéros consécutifs en mode fixed

Exemple :
Insérer une mémoire entre les mémoires 8 et 9 : **{Créer l'effet}** puis **8,5** **REC**.

Une « **mémoire point** » a été insérée automatiquement dans la séquence entre les mémoires 8 et 9.

L'écran VIDEO devient :



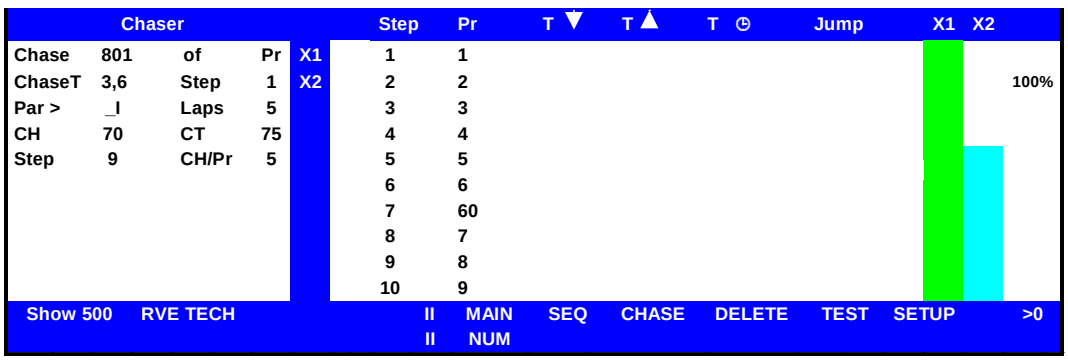
9 « mémoires point » peuvent être insérées entre deux numéros de mémoire consécutifs et les temps peuvent être programmés en même temps.

IX-3.2. Insertion d'une mémoire dans la séquence

Exemple :
Insérer la mémoire 60 dans le pas de la séquence 7 et entre les mémoires 6 et 7.

- A partir du Main menu, sélectionner : **SEQ** **ENTER**
- Positionner le pointeur dans la colonne **Pr** sur la ligne du pas 7 dans lequel doit entrer la mémoire
- Entrer le numéro de la mémoire 60 puis **INSERT** : la suite de la séquence est automatiquement décalée d'un pas
- **ENTER** pour sortir

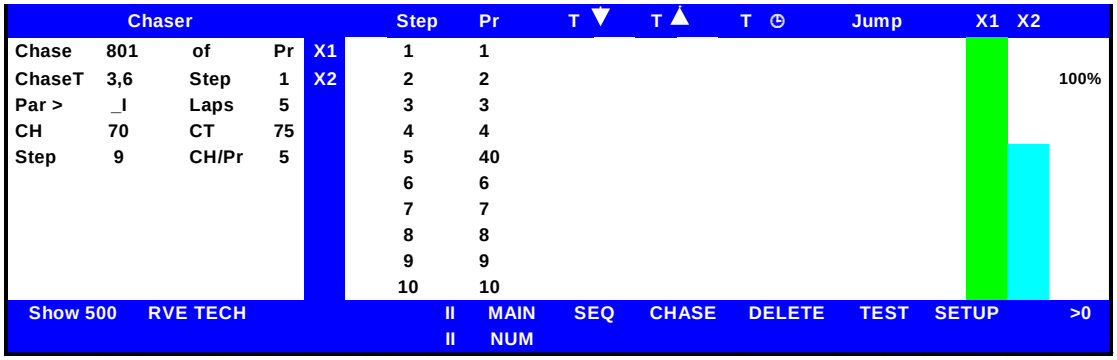
L'écran VIDEO devient :



IX-3.3. Remplacement d'une mémoire par une autre dans la séquence

Exemple :
Remplacer la mémoire 5 par la mémoire 40 dans le pas de séquence 5.

- A partir du Main menu, sélectionner : **SEQ** **ENTER**
- Positionner le pointeur dans la colonne **Pr** sur la ligne du pas 5
- Entrer le numéro de la mémoire **40**, puis taper sur l'une des touches fléchées.
  La mémoire 50 prend la place de la mémoire 5, sans décaler la séquence.
- **ENTER** pour sortir



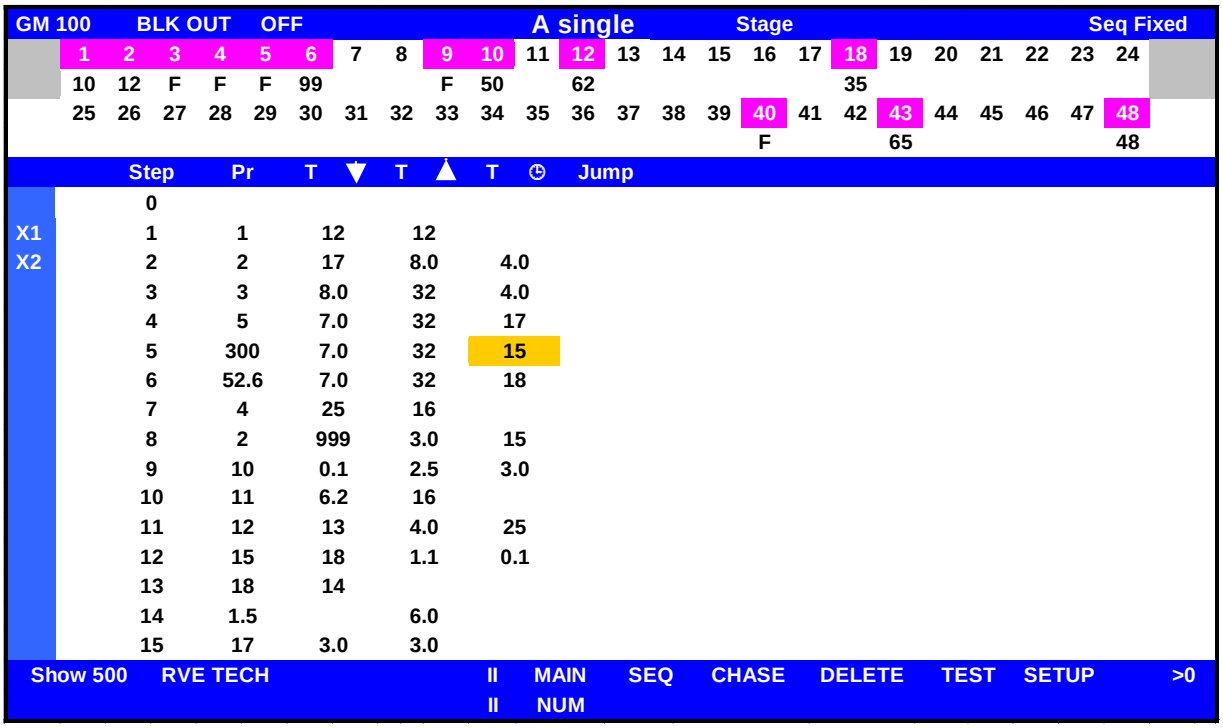
IX-4. Construction d'une séquence avec des paramètres de temps

Des temps peuvent être assignés à chaque pas de la séquence pour automatiser le déroulement des effets.

T↓ : temps de **descente** de l'effet actif sur scène (chargé en **X1**)
T↑ : temps de **montée** de l'effet suivant (chargé en **X2**)
T⏲ : temps d'**attente** pendant lequel le pas actif reste sur scène avant de passer automatiquement au pas suivant
J : **JUMP** qui sert à modifier le déroulement normal de la séquence

Pour paramétrer les temps à partir du menu principal, taper : **SEQ** puis **ENTER**

Le moniteur devient :



Pour entrer une valeur de temps, et **T↓** dans un pas :

- placer le pointeur dans la case souhaitée
- donner la valeur du temps en secondes (compris entre 0,1 et 999,9) à l'aide du clavier
- déplacer le pointeur pour valider

Quand une valeur est au temps **T↓**, la même valeur s'affiche automatiquement dans la case suivante **T↑**.

Pour **modifier** cette dernière valeur :

- placer le pointeur dans la case souhaitée
- **DELETE** : la valeur de temps va disparaître
- déplacer le pointeur pour valider

ENTER pour revenir à l'écran de base.

IX-4.1. Valeur de temps identique à plusieurs pas de séquence consécutifs

- Sélectionner : **SEQ** **ENTER**
- Sélectionner la case qui contient le temps de référence
- Si aucun temps n'est programmé, donner une valeur, comprise entre 0,1 et 999,9
- **INSERT**, plusieurs fois si nécessaire, jusqu'à ce que tous les pas souhaités aient pris le temps de référence

ENTER pour revenir à l'écran de base.

IX-4.2. Utilisation de la fonction learn time

La fonction learn time permet d'enregistrer les **temps d'attente**, qui permettent l'envoi du pas suivant, en tenant compte d'un comptage en temps réel, au lieu de programmer des temps incertains.

Cette fonction est particulièrement efficace pour caler un temps exact et utilise la philosophie suivante :

- Démarrer l'action qui verra l'effet sur scène disparaître au profit de l'effet en attente
- Lorsque la crossfade est terminée, donc lorsque le temps le plus long est épuisé, l'action des acteurs peut justifier le paramétrage d'un temps exact
- Lorsque cette action arrive, la fonction learn time saisit instantanément le temps décompté et le charge dans la colonne **T** du pas concerné dans la séquence

Pour utiliser la fonction learn time :

- Sélectionner : **SEQ** **ENTER**
- Vider les temps d'attente programmés dans les pas souhaités pour faciliter la lecture de la programmation. Si les temps ne sont pas libres, ils seront automatiquement remplacés par les nouveaux temps
- Valider la fonction par la touche **LN TM** dont la LED s'allume
- Envoyer le premier effet par la touche **GO** : un temps évolue dans la colonne **T**
- Lorsque le jeu de scène des acteurs le justifie, taper **GO**.
  Cette action a pour conséquence :
  - D'arrêter le comptage
  - De charger en X1 le temps d'attente, correspondant à la différence entre le temps compté depuis le dernier **GO** et le temps de crossfade le plus long dans le pas concerné
- Reproduire le même processus pour les pas suivants

LN TM pour arrêter la fonction.

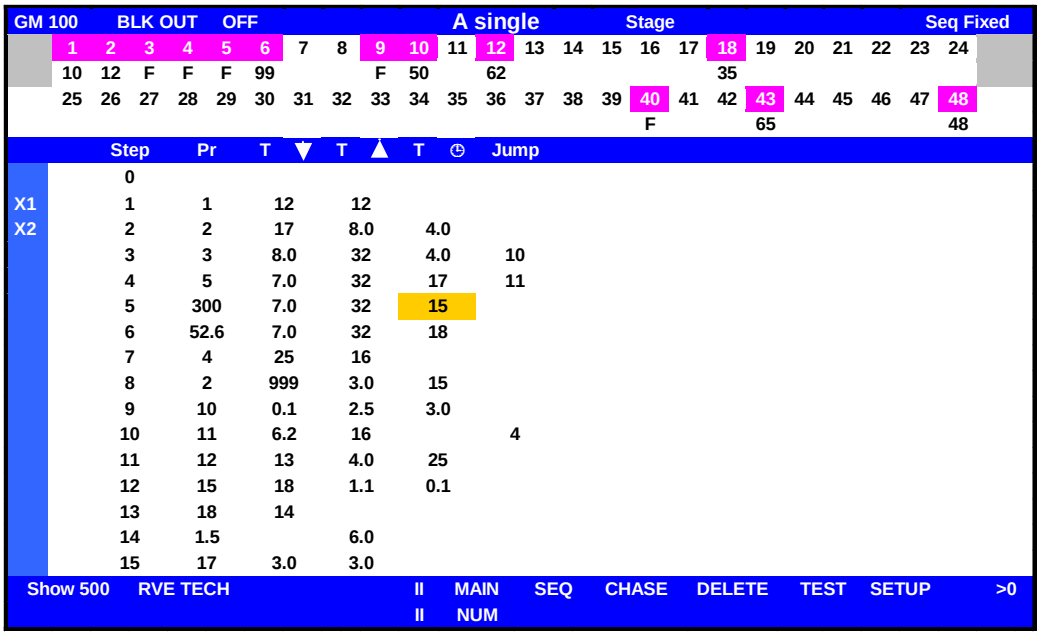
Note :
Si le temps compté est inférieur au temps le plus long dans le pas concerné, le pupitre émet un beep et ne prend en compte aucun temps, la fonction learn time restant active.

IX-4.3. Fonction Jump

La fonction Jump permet de modifier l'ordre dans lequel les effets seront restitués dans la séquence, sans être obligé de la reprogrammer.

➢ Dans le menu principal, sélectionner : **SEQ** **ENTER**

Le moniteur devient :



➢ Modifier le chaînage des mémoires pour avoir :
- Après le pas 3, l'effet contenu dans le pas 10
- Après le pas 10, l'effet contenu dans le pas 4
- Après le pas 4, l'effet contenu dans le pas 11

Sur la VIDEO ou dans l'afficheur :
- Aller dans la colonne JUMP (J), sur la ligne du pas 3, entrer 10 puis ↓
- Aller dans la colonne JUMP (J), sur la ligne du pas 10, entrer 4 puis ↓
- Aller dans la colonne JUMP (J), sur la ligne du pas 4, entrer 11 puis ↓

ENTER pour revenir à l'écran de base.

IX-5. Restitution manuelle de la séquence

Les effets chargés dans la séquence sont envoyés sans tenir compte des temps programmés en agissant sur les potentiomètres **X1**, **X2** utilisés en crossfade :

- Le contenu du pas chargé en **X1** est actif sur scène
- Le contenu du pas chargé en **X2** est en attente de transfert

Dès la première manipulation, le pas 1 s'est placé dans **X1**, le pas suivant 2 dans **X2** en attente de restitution.

En manipulant dans le même temps et simultanément **X1** et **X2**, l'effet contenu dans le pas 1 disparaît pendant qu'apparaît l'effet contenu dans le pas 2.
Le fondu s'exécute pendant la durée de déplacement conjoint de **X1** et **X2**.

Lorsque la crossfade est terminée, le contenu du pas 2 est chargé dans X1 et le contenu du pas dans X2, … ainsi de suite.
Les LEDs fléchées vertes, situées au-dessus de **X1** et **X2**, indiquent le potentiomètre actif.

Sur la VIDEO, le barregraphe vert suit le mouvement de **X1** et le barregraphe bleu celui de **X2**.

IX-6. Restitution automatique de la séquence

Les effets chargés dans la séquence sont envoyés en tenant compte des temps programmés en agissant sur **GO**, qui, par impulsions successives, fait défiler successivement les effets contenus dans les pas.

La séquence du TITAN dispose de 3 touches :

- **GO** pour l'envoi du pas suivant
- **PAUSE** pour l'arrêt du mouvement en l'état
- **GO BACK** pour le retour sur le pas précédent

Ces touches peuvent être utilisées à tout moment.

Pour démarrer une séquence :

- Placer la séquence sur le premier pas à envoyer
- **GO**

La séquence s'enchaîne automatiquement, en tenant compte des temps programmés.
Si un temps d'attente n'existe pas, l'envoi du contenu du pas suivant est réalisé par un nouvel appui sur **GO**.
La reprise manuelle est possible à tout moment en agissant sur les potentiomètres **X1** et **X2**.

Faire repartir automatiquement le défilement de la séquence : **GO**.

IX-7. Restitution combinée : manuelle et automatique

Une séquence peut être composée d'effets à enchaîner manuellement, pour tenir compte d'un jeu de scènes précis, et d'effets à enchaîner automatiquement.

La composition de ces séquences est possible par la programmation d'un temps d'attente dans le pas où l'enchaînement est souhaité.

Après un enchaînement d'effets, si un pas ne contient pas de temps d'attente, la poursuite de la séquence est soumise à la volonté de l'opérateur qui appuie sur **GO**.

IX-8. Modification d'une séquence

IX-8.1. Modification du contenu d'un pas

Cf. chapitre IX-3.3. Remplacement d'une mémoire par une autre dans la séquence.

IX-8.2. Modification d'un temps

Cf. chapitre IX-4. Construction d'une séquence avec des paramètres de temps.

IX-8.3. Effacement d'un pas

- Dans le menu principal, sélectionner : **SEQ** **ENTER**
- Se placer dans la colonne **St** ou **Pr** du pas à effacer
- **DELETE** puis **ENTER**

IX-8.4. Recalage en X2 de la séquence sur un pas

- Sélectionner au clavier le numéro de pas à recaler
- **TO ST** : la séquence se recale en X2 sur le pas sélectionné
- L'envoi peut être obtenu en appuyant sur **GO** ou en agissant sur les potentiomètres **X1** et **X2**

IX-8.5. Recalage en X1 de la séquence sur un pas

- Sélectionner au clavier le numéro de pas à recaler
- **TO ST** **TO ST** : la séquence se recale en **X1** sur le pas sélectionné et l'effet est envoyé sur scène

IX-8.6. Recalage en X2 sur une mémoire

- Sélectionner au clavier le numéro de la mémoire à recaler
- **TO PR** : la séquence se recale en X2 sur le premier pas à venir, contenant la mémoire sélectionnée
- L'envoi peut être obtenu en appuyant sur **GO** ou en agissant sur les potentiomètres **X1** et **X2**

IX-8.7. Recalage en X1 sur une mémoire

- Sélectionner au clavier le numéro de la mémoire à recaler
- **TO PR** **TO PR** : la séquence se recale en **X1** sur le premier pas à venir, contenant la mémoire sélectionnée, et l'effet est envoyé sur scène

IX-8.8. Initialisation de la séquence

- Sélectionner **0** au clavier
- **TO PR** **TO PR** : la séquence se recale en **X2** sur le premier pas 0

IX-8.9. Avancer d'un pas dans la séquence

TO PR ou **TO ST** **GO** : la séquence avance d'un pas sans tenir compte des temps programmés.

IX-8.10. Reculer d'un pas dans la séquence

TO PR ou **TO ST** **GO BACK** : la séquence recule d'un pas sans tenir compte des temps programmés.

IX-9. Effacement de la séquence

A partir du menu principal, sélectionner :

- **DELETE** **ENTER**
- **SEQ** **ENTER**
- Beep + message : **ENTER** pour confirmer

IX-10. Examen de la séquence en cours

Cf. chapitre VIII-6. Effet en cours dans **X1** et **X2** avec le niveau envoyé.

IX-11. Fonction DIPLESS ou HORS DIPLESS

Cf. chapitre V-12. **▌XF ▐**.

IX-12. Inactivation du temps d'attente programmés dans la séquence

- Rendre inactifs des temps d'attente programmés dans l'enchaînement des effets, à partir du menu principal :
  - **SETUP** **ENTER**
  - **SEQ** **ENTER**
  - **TOFF** **ENTER**

- Réactiver les temps d'attente programmés dans l'enchaînement des effets, à partir du menu principal :
  - **SETUP** **ENTER**
  - **SEQ** **ENTER**
  - **TON** **ENTER**

IX-13. Disparition des effets de la séquence associée à la fonction Flash Solo des sous-maîtres

Avec le **FLASH-SOLO** des SSM, vous pouvez opter pour 2 comportements des effets envoyés par la séquence.

IX-13.1. Conservation des effets envoyés (sélection par défaut)

SETUP **ENTER**
SEQ **ENTER**
FON **ENTER**

IX-13.2. Suppression des effets envoyés

SETUP **ENTER**
SEQ **ENTER**
FOFF **ENTER**

IX-14. Rattrapage des temps en cours d'envoi dans la séquence

- Accélérer ou ralentir un effet envoyé :
  - Taper sur la touche **RATE** dont la LED s'allume
  - Agir sur le **Joystick** pour accélérer ou ralentir le mouvement

  Le coefficient d'accélération ou de ralentissement est visible à côté des barregraphes **X1** et **X2**.

- Retrouver la vitesse programmée :
  - Agir sur le **Joystick** pour retrouver le niveau **100 %**
  - Taper sur **RATE** dont la LED s'éteint

CHAPITRE X - CHASERS

Un chaser est une suite d'effets rapides, s'enchaînant instantanément les uns après les autres. Il est composé d'une série de pas contenant chacun un effet.

Lorsqu'un chaser est sélectionné, les pas se succèdent instantanément les uns après les autres, dans un temps total programmé. Après le dernier pas, le chaser reprend son défilement au pas numéro 1 et ainsi de suite.

Chaque chaser peut être chargé :

- soit dans la sous-section chaser de la section **Playback**, décrite précédemment au chapitre I – Généralités
  - le niveau lumineux est contrôlé par le potentiomètre **CH**
  - la vitesse de défilement est contrôlée par le potentiomètre **CT**
- soit dans les **SSM** en associent toujours et automatiquement 2 potentiomètres :
  - le potentiomètre de numéro impair contrôle le **niveau lumineux**
  - le potentiomètre de numéro pair contrôle la **vitesse**

X-1. Création et enregistrement d'un chaser

100 chasers, dont les numéros sont compris entre **801** et **899** sont enregistrables.

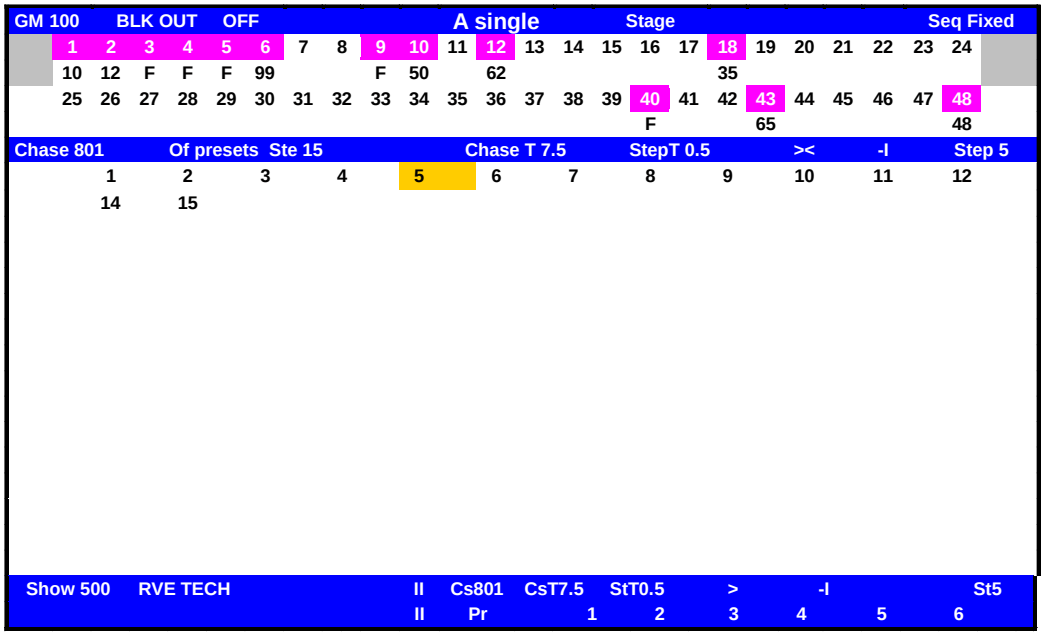
- Entrer un numéro de chaser compris entre 801 et 899
- Sélectionner sur le menu principal : **CHASE** **ENTER**
- Sélectionner le mode :
  - **CHANNELS** : le chaser sera constitué avec des circuits
  - **PRESETS** : le chaser sera constitué avec des mémoires
- **ENTER**

L'afficheur devient :

Cs801	**Cs T 7.5**	**StT 0.5**	**>**	**⌋**		**St5**
Pr	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**

Cs801 : numéro du chaser sélectionné
Cs T : temps total entre le premier et le dernier pas du chaser
St T : temps entre chaque pas
> : sens de défilement du mouvement
⌋ : angle d'attaque des pas
St : pas du chaser sur lequel vous travaillez

L'écran VIDEO devient :



X-1.1. Enregistrement du contenu des pas d'un chaser

- Arriver à l'affichage du menu : **CHASE**
- Sélectionner le premier pas (Step 1) sur la ligne en face de Pr ou Ch dans l'afficheur, ou par le pointeur sur la VIDEO
- Entrer le numéro de la mémoire (1 à 600) ou du circuit pour le pas 1
- [→] : le pas suivant est automatiquement sélectionné
- Entrer le numéro de la mémoire ou du circuit pour le pas 2
- [→] : et ainsi de suite

X-1.2. Sélection du sens de défilement du chaser

A partir du menu **CHASE** :

- Sélectionner :
  - **>** : défilement du chaser de droite à gauche
  - **<** : défilement du chaser de gauche à droite
  - **><** : défilement du chaser, alternativement dans les 2 sens
- Pour changer le sens, appuyer sur **INSERT** jusqu'à l'apparition de l'icône du sens souhaité

X-1.3. Sélection de l'angle d'attaque des pas du chaser

A partir du menu **CHASE** :

- Sélectionner :
  - ⌋ : montée instantanée du pas à 100 %
  - ⁄| : montée temporisée et extinction brutale
  - |\ : montée instantanée du pas à 100 % et extinction temporisée
  - /\ : montée et extinction temporisées
  - **XX** : temporisation à la montée et à l'extinction avec croisement
- Pour changer l'angle d'attaque, appuyer sur **INSERT** jusqu'à l'apparition de l'icône souhaité

X-1.4. Programmation du temps d'un chaser

A partir du menu **CHASE** :
- Sélectionner **Cs T0.0**
- Entrer le temps

Le temps total se divisera en temps égaux pour chaque pas.

ENTER pour sortir.

X-1.5. Programmation du temps des pas

A partir du menu **CHASE** :
- Sélectionner **St T0.0**
- Entrer le temps

Le temps total du chaser est égal à ce temps multiplié par le nombre de pas.

ENTER pour sortir.

X-2. Chargement et restitution d'un chaser

Les chasers peuvent être chargés dans la sous-section chaser de la section **playback** ou dans les **SSM**.

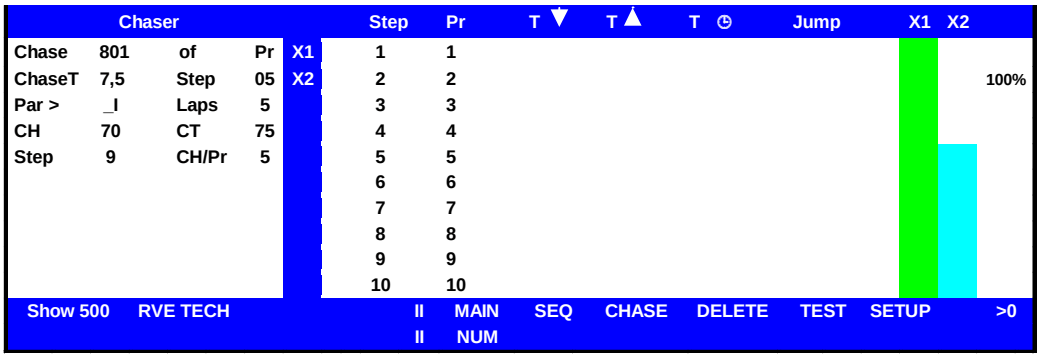
X-2.1. Chargement et restitution d'un chaser par la section chaser

X-2.1.1. Chargement

Exemple :
Pour charger le chaser **801**, taper : **801** **LOAD** **GO PS**

La LED de la touche **GO PS** s'allume, pour signaler le chargement.

L'écran VIDEO devient :



Chase : numéro du chaser chargé
Chase T : temps total du chaser
Step : temps de chaque pas
Par > - : direction et angle d'attaque
CH : niveau lumineux du chaser
CT : vitesse du chaser
Step : pas en cours
CH/Pr : circuit ou mémoire en cours

La fonction **LAPS** permet de faire défiler le chaser un nombre de fois préalablement déterminé.

Exemple :
Pour faire défiler 5 fois le chaser, taper : **5** **GO PS**. Après 5 cycles, le chaser s'arrêtera.

X-2.1.2. Restitution

GO PS : envoi de chaser
DIR : chargement du sens de défilement
ST EP : arrêt du chaser. Après chaque nouvel appui, le chaser avance pas à pas
Potentiomètre **CH** : niveau lumineux du chaser
Potentiomètre **CT** : vitesse du chaser entre STOP et 650 %
LED CH allumée : direction **<**
LED CT allumée : direction **>**
LEDS CH et CT allumées : directions alternées **><**

X-2.2. Chargement et restitution par les potentiomètres de SSM

X-2.2.1. Chargement

Exemple :
Pour charger le chaser 820 dans les SSM 9 et 10 et le chaser 801 dans les SSM 5 et 6, taper :
820 **LOAD** puis **M9** ou **M10** **801** **LOAD** puis **M5** ou **M6**

X-2.2.2. Restitution

- Les **SSM** impairs règlent le niveau lumineux du chaser
- Les **SSM** pairs règlent la vitesse du chaser
- Les touches **M.** impaires lancent le chaser (la LED du BP clignote, un second appui éteint le chaser)
- Les touches **M.** paires s'arrêtent sur le pas en cours, puis avancent pas à pas

X-3. Suppression d'un chaser chargé

DELETE **GO PS** ou **DELETE** puis la touche **M.** du **SSM** à vider.
ENTER pour sortir.

X-4. Suppression d'un chaser

Exemple :
Pour vider le chaser 801, taper : **801** **DELETE** beep, **DELETE** pour confirmer.

X-5. Suppression de tous les chasers

800 **DELETE** beep, **DELETE** pour confirmer.

X-6. Modification du programme d'un chaser

- Modifier le programme d'un chaser :
  - Entrer le numéro du chaser à modifier
  - Sélectionner le paramètre à modifier
  - **→** ou **ENTER**

- Supprimer un pas :
  {sélectionner le pas à supprimer} **DELETE** puis taper **ENTER** pour sortir.

- Insérer un pas :
  {sélectionner le pas où l'on souhaite l'insérer} {Entrer le numéro du circuit ou celui de la mémoire à insérer} **INSERT**

  Le programme du chaser sera décalé d'autant de pas que d'insertions. Le temps total ou le temps par pas sera automatiquement modifié.

X-7. Visualisation des chasers

X-7.1. Visualisation d'un chaser

- Entrer le numéro du chaser et **EXAM** : le programme du chaser s'inscrit dans l'afficheur et en bas à droite de la VIDEO
- **ENTER** pour sortir

X-7.2. Visualisation des numéros des chasers enregistrés

- **800** **EXAM** : les numéros des chasers enregistrés s'inscrivent dans l'afficheur et en bas à droite de la VIDEO
  Avec ↓, vous pouvez faire défiler le programme de tous les chasers à partir du plus petit numéro.

- **ENTER** pour sortir

X-8. Copie d'un chaser sous un nouveau numéro

Exemple :
Pour copier le chaser 801 dans le chaser 803, qui doit être vide :

- Entrer le numéro du chaser à copier : **801 CHASE**

Cs801	**Cs T3.0**	**St T0.5**	**>**	⌋		**St6**
Pr	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**

- Après avoir place les index sur le numéro 801 du chaser à copier, entrer le numéro 803 à partir du clavier. L'afficheur devient :

Cs803	**Cs T3.0**	**St T0.5**	**>**	⌋		**St6**
Pr	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**

Le chaser 803 est identique au chaser 801 et est prêt à être utilisé ou modifié.

CHAPITRE XI - GENERAUX MAÎTRES

La sortie générale de la console est contrôlée par le Général Maître (**GM**), qui peut être configuré avec 2 échelles : **0 – 100 %** ou **0 – 200 %**.
Le Général Maître agit sur tous les circuits, sauf ceux configurés en changeur de couleur.

XI-1. Sélection de la configuration du général maître

- A partir du menu principal :
  SETUP **ENTER**
  GM **ENTER**

- L'afficheur devient :

Setup	**100 %**	**200 %**	**BK ON**	**BK OFF**	**CH**	**> 0**
100 %	**Black-out-On**					

XI-2. Sélection de l'échelle du général maître

- **100 %** **ENTER**
  C'est la valeur par défaut, habituellement utilisée.
  Le Général Maître fonctionne comme un autre potentiomètre de niveau.
  Sur sa position inférieure, la scène est noire.
  Sur sa position supérieure, il n'intervient pas sur la lumière en scène.
  Sur une position intermédiaire, la lumière en scène est réduite proportionnellement à sa valeur.

- **200 %** **ENTER**
  Tous les niveaux de la console sont multipliés par deux.
  Cette fonction est très intéressante lors des créations, pour remonter proportionnellement le niveau d'un effet édité, plutôt que de reprogrammer toute la scène.

XI-3. Soustraction d'un circuit du contrôle du général maître

- A partir du menu principal : **SETUP** **ENTER**
- Entrer le nombre de circuits à exclure du Général Maître : **CH** **ENTER**

Attention :
En entrant 2, ce sont les 2 derniers circuits qui sont « désolidarisés » du Général Maître, c'est-à-dire les circuits 47 et 48, 71 et 72 ou 95 et 96, suivant le modèle.

Sur la VIDEO, le ou les circuits soustraits sont signalés par un pavé gris sur leur droite.

- Pour ramener tous les circuits sous l'action du Général Maître :
  - A partir du menu principal :
    - **SETUP** **ENTER**
    - **0**
    - **CH** **ENTER**

XI-4. Validation de la touche blackout

A partir du menu **SETUP**, vous pouvez valider ou non la touche **BLK OUT** du noir général, ce qui permet d'éviter toute erreur de manipulation.

XI-4.1. Désactivation de la touche BLK OUT

A partir du menu principal :

SETUP **ENTER**
GM **ENTER**
BK OFF **ENTER**
ENTER

XI-4.2. Réactivation de la touche BLK OUT

A partir du menu principal :

SETUP **ENTER**
GM **ENTER**
BKON **ENTER**
ENTER

XI-5. Général Maître

Ce potentiomètre est le général des potentiomètres de sous maîtres. La touche située au-dessus est le black out des sous maîtres.

CHAPITRE XII - PATCH

Les trois consoles de la gamme **TITAN** sont équipées d'un patch permettant :

- la commande de 1024 gradateurs sur 2 sorties DMX 512 ou de changeurs sur les 48, 72 ou 96 circuits
- l'affectation d'une courbe sur chaque circuit
- la limitation des niveaux de sortie

XII-1. Composition d'un patch

A partir du menu principal :

SETUP **ENTER**
PATCH **ENTER**
EDIT

L'afficheur devient :

D1.1	**Ch 1**	**LiF**	**Cu 1**	**1.1**	**Lif**	**Cu1**
D2.1	**Ch 2**	**LiF**	**Cu 1**			

Colonne Dimmer : numéro des gradateurs.
D1.1 signifie : gradateur 1 sur la ligne DMX 1
D25.2 signifie : gradateur 25 sur la ligne DMX 2
Colonne Channel : numéro des circuits de commande
Colonne Limit : limiteur (0 à 100) du niveau maximum de sortie
Colonne Curve : courbe de réponse du circuit 1 à 4
1.1, **LiF**, **Cu1** : lorsque les 3 signes sont présents, cela signifie qu'aucun patch n'a été programmé.
Les informations manquantes signifient qu'un programme a été réalisé sans la fonction manquante.

L'écran VIDEO devient :

GM 100 BLK OUT OFF — A single — Stage — Seq Fixed

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
10	12	F	F	F	99			F	50		62						35						
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
															F			65					48

Dimmer	Channel	Limit	Curve	Dimmer	Channel	Limit	Curve
1.1	1	F	1	17.1	17	F	1
2.1	2	F	1	18.1	18	F	1
3.1	3	F	1	19.1	19	F	1
4.1	4	F	1	20.1	20	F	1
5.1	5	F	1	21.1	21	F	1
6.1	6	F	1	22.1	22	F	1
7.1	7	F	1	23.1	23	F	1
8.1	8	F	1	24.1	24	F	1
9.1	9	F	1	25.1	25	F	1
10.1	10	F	1	26.1	26	F	1
11.1	11	F	1	27.1	27	F	1
12.1	12	F	1	28.1	28	F	1
13.1	13	F	1	29.1	29	F	1
14.1	14	F	1	30.1	30	F	1
15.1	15	F	1	31.1	31	F	1
16.1	16	F	1	32.1	32	F	1

Pointeur

Show 500 RVE TECH — II D1.1 Ch1 LiF Cu1 1:1 liF Cu1
II D2.1 Ch2 LiF Cu1

Exemple :
Le circuit 48 doit commander les gradateurs ou changeurs 3 et 48.
Le circuit 25 doit commander les gradateurs ou changeurs 5, 6 et 25.
Le circuit 1 doit commander les gradateurs ou changeurs 1 et 15.
Le circuit 3 doit commander le gradateur ou changeur 17.
Le circuit 10 doit commander les gradateurs ou changeurs 10, 27 et 30.

- Placer l'index dans la colonne Channels ou **Ch** en face du gradateur à changer
  Ch 3
  48
  [↓]
  Ch 5
  25
  [↓]
  Ch 6
  25
  [↓] et ainsi de suite.

- Pour sélectionner rapidement un gradateur à paramétrer :
  - Placer le curseur dans la colonne Dimmer sur n'importe quelle ligne
  - Entrer le numéro du gradateur à sélectionner : pour sélectionner un gradateur (exemple : 25) situé sur la ligne DMX 2, taper 25.2
  - [↓] : l'index se place automatiquement sur ce numéro de gradateur et le paramétrage peut continuer

XII-2. Fonction limiteur

La fonction limiteur rend l'action des organes de restitution proportionnelle à la valeur programmée. Si un gradateur est limité à 50 %, lorsque le potentiomètre de circuit sera à 100 %, le gradateur ne recevra que 50 % de commande.

- Placer l'index sur la VIDEO dans la colonne Limit ou **Li** sur l'afficheur en face du gradateur à limiter
- Entrer au clavier une valeur comprise entre 0 et 100
- [↓]
- Pour donner la même valeur de limiteur à plusieurs gradateurs, appuyer sur **INSERT** jusqu'à ce que le dernier gradateur à limiter soit atteint

XII-3. Changement de courbe

- 4 courbes sont disponibles :
  - courbe 1 : linéaire
  - courbe 2 : halogène
  - courbe 3 : fluo
  - courbe 4 : relais statique avec allumage à 6 % de commande et extinction à 5 % de commande

- Placer l'index dans la colonne Curve sur la VIDEO ou le curseur sur **Cu** sur l'afficheur
- Entrer à partir du clavier le numéro de la courbe
- [↓]
- Pour donner la même courbe à des gradateurs consécutifs, appuyer sur **INSERT** jusqu'à ce que le dernier gradateur dont vous voulez la courbe soit atteint
- **ENTER** pour sortir

Après le paramétrage des numéros, limiteur, courbes, l'écran devient :

GM 100 BLK OUT OFF A single Stage Seq Fixed

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
10	12	F	F	F	99			F	50		62						35						
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
															F			65					48

Dimmer	Channel	Limit	Curve	Dimmer	Channel	Limit	Curve
1.1	1	0	1	17.1	3	F	1
2.1	2	10	3	18.1	18	F	1
3.1	48	20	4	19.1	19	F	1
4.1	4	30	2	20.1	20	F	1
5.1	25	40	3	21.1	21	F	1
6.1	25	50	2	22.1	22	F	1
7.1	7	70	2	23.1	23	F	1
8.1	8	90	1	24.1	24	F	1
9.1	9	92	1	25.1	25	F	1
10.1	10	17	1	26.1	26	F	1
11.1	11	F	1	27.1	10	F	1
12.1	12	F	1	28.1	28	F	1
13.1	13	F	1	29.1	29	F	1
14.1	14	F	1	30.1	10	F	1
15.1	1	F	1	31.1	31	F	1
16.1	16	F	1	32.1	32	F	1

Show 500 RVE TECH II D1.1 Ch1 0 Cu1
II D2.1 Ch2 10 Cu3

XII-4. Initialisation du patch

A partir du menu principal :

SETUP **ENTER**
PATCH **ENTER**
DEFAUT **ENTER**

ENTER **ENTER** pour sortir.

CHAPITRE XIII - TRIGGERS

La fonction **Triggers** permet d'envoyer des fonctions de restitution du jeu par 2 contacts extérieurs raccordés sur les connecteurs EXT 1 et EXT 2.

L'association des touches et des contacts se fait par paramétrage et les fonctions principalement restituables sont :

- **GO**, **PAUSE** et **GO BACK** de la séquence
- **BLK OUT**
- **GO PS**, **DIR** et **ST NX** de la section chaser
- BP de flash des circuits
- Touches **M SSM**

Les autres touches peuvent être paramétrées dans la fonction trigger mais cela n'offre pas d'intérêt.

Le trigger se comporte comme si l'on appuyait sur la touche paramétrée de la console.

Le paramétrage des touches est accessible dans le menu principal :

SETUP **ENTER**
TRIGGER **ENTER**

L'afficheur devient :

Setup Trigger	**TRIGGER 1**	**TRIGGER 2**
Trigger 1 =	**Trigger 2 =**	

Pour paramétrer la touche à associer au trigger 1 (par exemple, la touche GO), taper :

SETUP **ENTER**
TRIGGER **ENTER**
TRIGGER 1 **ENTER**
Un message permet de réaliser la suite de l'action
GO

L'afficheur devient :

Setup Trigger	**TRIGGER 1**	**TRIGGER 2**
Trigger 1 = GO		

ENTER **ENTER** pour sortir.

XIII-1. Raccordements

Le raccordement se fait à l'aide de 2 connecteurs femelles DIN 5/180°, repérés **EXT 1** et **EXT 2**.

Repères de câblage :

Broche 1	= V réf.
Broches 2, 4 et 5	= NC
Broche 3	= Trigger*

CHAPITRE XIV - MODIFICATIONS

Les consoles TITAN possèdent une puissante fonction de modification pouvant affecter :

- les mémoires
- les **SSM**
- un circuit ou un groupe de circuits et sa recherche
- le patch

Ces modifications peuvent être réalisées :

- en STAGE : les modifications seront uniquement visibles sur scène
- en BLIND : (aveugle), les modifications seront visibles sur la console et invisible sur scène
- en SOLO : l'effet de l'élément à modifier, mémoire ou SSM, apparaît sur scène

Les effets générés par d'autres éléments sont temporairement annulés.
Après libération de la modification, les effets cités ci-dessus reviennent sur scène.

XIV-1. Visualisation

Sur l'afficheur :

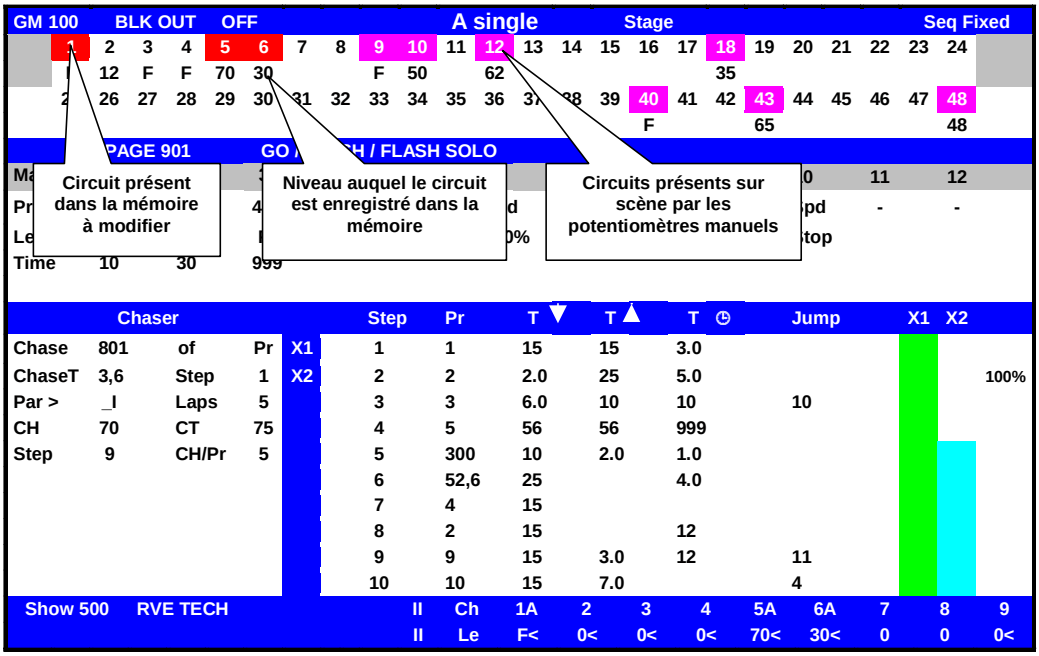
Ch	**1A**	**2**	**3**	**4**	**5A**	**6**	**7**	**8**	**9**
Le	**F<**		**0<**	**0<**	**70<**	**30**	**0**	**0**	**0<**

1A : **A** signifie que le circuit 1 est dans la mémoire ou chargé dans le GRP du **SSM**. L'adjonction d'un circuit lors de la modification provoque l'apparition de ce signe.

70< : **<** indique le niveau auquel est enregistré le circuit dans la mémoire ou le GRP du **SSM**.
Ce signe disparaît après modification du niveau du circuit.

0< : il signifie qu'un circuit est envoyé sur scène par un potentiomètre de circuit.

Sur l'écran VIDEO :


Circuit présent dans la mémoire à modifier
Niveau auquel le circuit est enregistré dans la mémoire
Circuits présents sur scène par les potentiomètres manuels

- Les circuits soumis à la modification ou ceux existants dans la mémoire ou le SSM à modifier sont repérés en **rouge**

- Un texte, repéré en rouge, apparaît en haut de l'écran avec les indications suivantes :
  - **EDIT** : signale la sélection du mode modification
  - **STAGE** ou **BLIND** : indique le choix adopté pour effectuer la modification
  - **Pr** ou **GPR** : Pr(5) donne le numéro de la mémoire qui va être modifiée
    GRP indique que la modification portera sur un groupe

- Le texte apparaissant dans l'afficheur est visible en bas et à droite de l'écran VIDEO

XIV-2. Modification d'une mémoire

Cf. chapitre VI-6. Modification d'une mémoire.

XIV-3. Modification d'un sous-maître

Cf. chapitre VII-10. Modification de l'effet contenu dans un sous-maître.

XIV-4. Modification rapide de circuits dans les mémoires les contenant

Pour modifier l'état d'un ou plusieurs circuits dans toutes les mémoires le(s) contenant, la fonction MODIFICATION est précieuse.

Exemple :
Modifier le niveau du circuit 1 de toutes les mémoires le contenant : **MD FY** **MD FY**.

Le texte « **Edit Stage** » apparaît sur la vidéo.

- Placer le potentiomètre du circuit 1 à modifier sur une valeur quelconque différente de 0
  - Dans l'afficheur apparaît le signe **A** à côté du circuit sélectionné
  - Sur la VIDEO, le circuit sélectionné s'entoure de rouge
- **REC**
- Sélectionner : **PRESET** **ENTER**

L'état de la première mémoire contenant le circuit 1 apparaît sur l'afficheur.

- Amener le potentiomètre du circuit 1 à la valeur du nouveau niveau à enregistrer puis **REC** pour enregistrer la modification
- ↓

L'état de la seconde mémoire contenant le circuit 1 apparaît sur l'afficheur.

Recommencer comme précédemment pour cette mémoire et ainsi de suite …

- **MD FY** pour sortir

Note :
- Le ou les circuits à sélectionner peuvent être enregistrées à des niveaux différents dans les différentes mémoires les contenant
- Si le ou les circuits ne doivent pas être réenregistrés dans une mémoire, passer cette mémoire sans appuyer sur **REC**
- Les circuits non sélectionnés au départ ne peuvent pas être modifiés ou réenregistrés

XIV-5. Modification rapide en ajoutant une valeur à des circuits dans les mémoires le contenant

Cette fonction est similaire à celle du paragraphe précédent. Elle permet d'ajouter une valeur de commande supplémentaire à un ou plusieurs circuits dans les mémoires qui le ou les contiennent.

Exemple :
Pour ajouter 10 à la commande du circuit 1 dans toutes les mémoires le contenant, taper :
MD FY **MDFY**.

Le texte « **Edit Stage** » apparaît sur la vidéo.

- Avec le potentiomètre du circuit à modifier, donner la valeur à ajouter (10)
  - Dans l'afficheur apparaît le signe **A** à côté du circuit sélectionné
  - Sur la VIDEO, le circuit sélectionné s'entoure de rouge
  - La valeur à ajouter s'inscrit sur en-dessous
- **REC**
- Sélectionner : **PRESET** **ENTER**

L'état de la première mémoire contenant le circuit 1 apparaît sur l'afficheur.

- **TIME** **REC** pour enregistrer la modification
- ↓

L'état de la seconde mémoire contenant le circuit 1 apparaît sur l'afficheur.

Recommencer comme précédemment pour cette mémoire et ainsi de suite …

- **MD FY** pour sortir

Note :

- Le ou les circuits à sélectionner peuvent être réenregistrés avec des valeurs augmentées différentes dans les mémoires les contenant
- Si les modifications ne doivent pas être réenregistrées dans une des mémoires, passer cette mémoire sans appuyer sur **TIME** **REC**
- Les circuits non sélectionnés au départ ne peuvent pas être modifiés et réenregistrés

- Pour doubler ou tripler la valeur à ajouter, taper :
  - **TIME** **REC** **REC** pour doubler
  - **TIME** **REC** **REC** **REC** pour tripler

CHAPITRE XV - MIDI

Les consoles TITAN possède un port standard MIDI. Ce port est utilisé pour commander la console à partir d'un émetteur MIDI, commander les appareil MIDI par les consoles TITAN ou synchroniser 2 consoles TITAN.

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) est un protocole numérique. Ce protocole est le même qu'une interface d'instrument de musique, mais il est maintenant très utilisé dans les communications multimédia.

Une simple communication numérique vous permet de transmettre ou recevoir des mouvements de frappes ou de potentiomètres.

Dans les consoles TITAN, une configuration par défaut est paramétrée mais chaque touche ou potentiomètre peut être reprogrammé.

A partir du menu principal, sélectionner :

SETUP **ENTER**
MIDI **ENTER**

L'afficheur devient :

Setup.Midi	**ON**	**OFF**	**IN**	**OUT**		**CH**	**CODE**	**>10**
ON	**IN**	**Channel 10**						

Sur la ligne inférieure de l'afficheur, la configuration courante apparaît et, sur la ligne supérieure, se trouvent les paramètres suivants :

ON OFF : active ou désactive respectivement le port MIDI. **OFF** est le port MIDI par défaut.

IN OUT : la console est le MIDI transmetteur en mode **OUT**, le receveur MIDI en mode **IN**

CH : permet de choisir le canal de communication en protocole MIDI. Le protocole MIDI possède 16 canaux.
Sélectionner le canal souhaité : [sélectionner au clavier le canal entre 1 et 16]
CH **ENTER**

CODE : le code MIDI est l'association de chaque touche de la console avec les notes MIDI et de chaque potentiomètre avec les contrôleurs MIDI.
Les touches de la console peuvent être ou ne pas être assignées à une note MIDI.
Les potentiomètres de la console peuvent être ou ne pas être assignées à un contrôleur MIDI.

Si le paramétrage par défaut ne convient pas, le code MIDI peut être édité.

SETUP **ENTER**
MIDI **ENTER**
CODE **ENTER**
EDIT **ENTER**

L'afficheur devient :

Key	**FL-C1**	**NOTE**	**0**	**C – 2**
Key	**FL-C2**	**NOTE**	**1**	**C# - 2**

A l'intérieur de ce menu, vous pouvez voir le tableau du code MIDI par défaut.

Pour modifier les paramètres :

- placer les index au niveau souhaité par les touches fléchées
- sélectionner au clavier la note souhaitée entre 0 et 127 ou le contrôleur souhaité entre 0 et 96. En fonction du type de touche ou de potentiomètre, TITAN choisira entre une note ou un contrôleur : cette notion ne peut pas être changée
- **ENTER** en fin de programmation

Pour retrouver les paramètres par défaut, taper :

SETUP **ENTER**
MIDI **ENTER**
CODE **ENTER**
DEFAUT **ENTER**

Le code MIDI par défaut des TITAN est :

TOUCHES	NOTES	TOUCHES	NOTES
Flash circuit 1 à 24 TITAN 48	0 à 23	**EXCEPT**	110
Flash circuit 1 à 36 TITAN 72	0 à 35	@	111
Flash circuit 1 à 48 TITAN 96	0 à 47	<	112
Flash SSM 1 à 12 TITAN 48	48 à 59	/\	113
Flash SSM 1 à 24 TITAN 72	48 à 71	>	114
Flash SSM 1 à 36 TITAN 96	48 à 83	Potentiomètre A	115
ENTER	84	**DELETE**	116
RATE	85	**INSERT**	117
EXAM	86	**MD FY**	118
ESC	87	**BL ND**	119
REC	88	**FCLmAC**	120
GO	89	**FL TM**	121
PAUSE	90	**TO PR**	122
GO back	91	**TO ST**	123
FL MT	92	**SGDBA**	124
LOAD	93	**C24C48**	125
TIME	94	**SGDBM**	126
WAIT	95	**GO PS**	127
7	96	**ENTER**	
4	97		CONTROLEUR
1	98	**DIR**	93
0	99	**STEP**	94
8	100	**BLKOUT**	95
5	101	Potentiomètres C1 à C24 TITAN 48	0 à 23
2	102	Potentiomètres C1 à C36 TITAN 72	0 à 35
C	103	Potentiomètres C1 à C48 TITAN 96	0 à 47
9	104	Potentiomètres M1 à M12 TITAN 48	48 à 59

6	105	Potentiomètres M1 à M24 TITAN 72	48 à 71
3	106	Potentiomètres M1 à M36 TITAN 96	48 à 83
.	107	Potentiomètre A	84
CHANNEL	108	Potentiomètre M	85
THRU	109	Potentiomètre CH	86
		Potentiomètre CT	87
		Potentiomètre GM	88
		Potentiomètre X1	89
		Potentiomètre X2	90
		Potentiomètre Joystick X	91
		Potentiomètre Joystick Y	92

En général :

- Chaque fois que vous pressez une touche de la console, la NOTE ON associée est transmise
- Chaque fois que la console reçoit une NOTE ON, la touche associée de la console est activée
- Chaque fois que vous relâchez une touche de la console, la NOTE OFF associée est transmise
- Chaque fois que la console reçoit une NOTE OFF, la touche associée de la console est désactivée
- Chaque fois que vous déplacez un potentiomètre de la console, le contrôleur MIDI associé est transmis

CHAPITRE XVI - ENTREE AUDIO

Les consoles TITAN sont équipées d'une entrée **audio** destinée à faire avancer les pas du chaser chargé dans la sous-section Chaser, en fonction de la musique.

Trois filtres centrés sur les fréquences de 50, 800 et 400 Hz permettent la commande du chaser.

XVI-1. Raccordement

- Pin 1 : Terre
- Pin 2 : V-
- Pin 3 : V +
- Pour des signaux Audio de 1 à 10 Volts
- 1 à 10 V crête à crête

XVI-2. Accès au menu audio

A partir du menu principal, sélectionner :

SETUP **ENTER**
SOUND **ENTER**

L'afficheur devient :

Setup.sound	**SOUND**	**OFF**	**BASS**	**MEDIUM**	**TREBLE**
Entrée son inactive					

XVI-3. Sélection de la fréquence pilotant le chaser

A partir du menu SOUND :

- Sélectionner la fréquence BASS, MEDIUM ou TREBLE par les index puis **ENTER**. Le résultat de la sélection est lisible sur la seconde ligne
- **ENTER** **ENTER** pour sortir

Le niveau de sensibilité de l'entrée SOUND se fait par le potentiomètre **CT**.

En sélectionnant **OFF**, vous désactivez la fonction **SOUND**.

Dans la fonction **TEST** accessible par le MENU, en sélectionnant **FADERS** et en se déplaçant avec →, il est possible de tester la sortie de ces 3 filtres. **LSO**, **MSO** et **TSO** correspondent aux filtres basse, médium et aigu.

CHAPITRE XVII - CARTE MEMOIRES

Le programme de lumière établi par la console peut être sauvegardé grâce à une carte mémoire de 128 Ko qui autorise le stockage d'un ou plusieurs shows.
Le nombre de shows stockable dans la carte mémoire dépend de la longueur du programme.

Les shows peuvent être chargés :

- depuis la carte mémoire vers la console (fonction **LOAD**)
- depuis la console vers la carte mémoire (fonction **REC**)

Les shows stockés dans une même carte mémoire peuvent provenir de la TITAN 48, 72 ou 96.
Si le show est restitué par une console TITAN de capacité inférieure à celui sur lequel la carte a été mémorisée, la restitution se fera en rapport avec sa capacité.

L'identification de la console d'origine du show se fait par le MENU (cf. chapitre XVII-7. Visualisation du contenu de la carte mémoires).

XVII-1. Accès au menu carte mémoires

A partir du menu principal, sélectionner :

SETUP **ENTER**
M CARD **ENTER**

L'afficheur devient :

Setup M CARD	**EXAM**	**LOAD**	**REC**	**DEL**	**>0**
FORMAT	**TEXT**				

EXAM : visualisation des informations continues dans la carte mémoire
LOAD : chargement d'un show de la carte vers la console
REC : chargement d'un show de la console vers la carte
DEL : annulation du show
FORMAT : formatage de la carte
TEXT : identification d'un show par un texte associé

XVII-2. Formatage de la carte

- A partir du menu **MCARD**, sélectionner **FORMAT** **ENTER** et attendre la fin du formatage
- **ENTER** pour sortir

Recommandation :
Le reformatage d'une carte contenant des shows écrase tous les programmes.

XVII-3. Enregistrement d'un show dans la carte

A partir du menu **MCARD** :

- Entrer au clavier un numéro de show, puis sélectionner : **REC** **ENTER** et attendre la fin de l'enregistrement
- **ENTER**

XVII-4. Identification d'un show par un texte associé

A partir du menu **MCARD** :

- Entrer le numéro du show à identifier, puis sélectionner **TEXT** **ENTER**
- Entrer le texte par les touches supérieures munies de l'alphabet
- Lorsque le texte est validé, **ENTER** pour sortir

Note :
Cette identification est très pratique car le numéro du show et son texte associé apparaissent en bas à gauche sur l'écran VIDEO.

XVII-5. Chargement d'un show dans la console

A partir du menu **MCARD** :

- Entrer le numéro du show à charger, puis sélectionner **LOAD** **ENTER** et attendre la fin du chargement
- **ENTER** pour sortir

XVII-6. Annulation d'un show dans la carte mémoires

A partir du menu **MCARD** :

- Entrer le numéro du show à annuler, puis sélectionner **DEL** **ENTER** : un message d'alerte apparaît
- **ENTER** pour confirmer
- **ENTER** pour sortir

XVII-7. Visualisation du contenu de la carte mémoires

A partir du manu **MCARD** :

- Entrer le numéro du show à visualiser, puis sélectionner **EXAM** **ENTER**
  - Le nombre de bytes disponibles apparaît
  - Pour voir la suite du contenu, appuyer sur ↓

- L'afficheur devient :

Show 500		**RVE TECH**		
TITAN	**48 Ch**	**12 M**	**4970 bytes**	**Show 1**

SHOW 500 : numéro du show et son identité
48 CH 12M : modèle de la console TITAN (exemple : 48 canaux, 12 SSM)
4970 bytes : poids du show

- **ENTER** pour sortir

XVII-8. Maintenance

- Utiliser un modèle de carte mémoires conforme au modèle d'origine
- Changement de pile

Recommandation :
Une fois la pile retirée de la carte, elle doit être changée en moins de 20 minutes, sous peine de perdre les données

- Piles recommandées
  RAYOVAC BR2325
  PANASONIC BR2325
  PANASONIC CR2025
- Débloquer le verrou de la pile
- Enlever la pile défectueuse, **en repérant le sens de montage**
- Insérer la nouvelle pile en la plaçant dans le bon sens
- Replacer le support dans son logement et verrouiller

CHAPITRE XVIII - TESTS

La fonction test des TITAN est un outil pour tester les paramètres du soft et du hard. Par ce moyen, l'utilisateur peut détecter et isoler des problèmes éventuels.

XVIII-1. Les tests

Sélectionner le menu TEST dans le menu principal : **TEST** [ENTER].

Les différentes options apparaissent sur l'afficheur :

Test	**DMXoUT**	**UPdOWN**	**BLNK**	**MEM**	**VER**	**>0**
DMXiN	**HARD**					

Tous les tests sont des tests du logiciel, excepté le test HARD. Dans l'option HARD, se trouvent les tests du HARD.

Sélectionner l'option désirée avec les curseurs et appuyer sur [ENTER].

XVIII-1.1. DMX OUT

Le niveau de sortie de chaque voie est visible sur l'afficheur. Ce niveau est un niveau effectif sur la ligne DMX, ce qui revient au même que de tester la sortie de la console.

Pour visualiser les voies, se déplacer avec les touches fléchées ou entrer le numéro de la voie souhaitée et appuyer sur [→].
Les données du moniteur de scène peuvent être différentes des données sortant du buffer.
Par exemple, sur le moniteur de scène, les courbes ou les résultats de la table de patch n'apparaissent pas.

Presser les touches [↑] ou [↓] pour accéder à l'information relative à la deuxième sortie DMX (DMX-2).

XVIII-1.2. UP - DOWN : MONTEE - DESCENTE

Chaque voie est testée en mode gradation. Ce test est utilisé pour tester l'installation complète.

Quand vous commencez ce test, toutes les voies de la console sont forcées à 0 % et en mode séquentiel : les voies, une à une, montent en scène (de 0 à 100 %) et disparaissent de scène (de 100 à 0 %).

Le test montée / descente prend 3 secondes pour le test d'une voie.

Le test commence par la voie 1 et se termine par la dernière voie du système (48, 72 ou 96).

L'utilisateur peut commencer par le test de la voie qu'il désire :

Numéro de voie N° ## UPP DOWN [ENTER]

L'état du test est montré sur l'afficheur. Le numéro de voie apparaît dans le message. Sur le moniteur, les voies en scène (la voie en mode test) apparaissent sans code couleur.
Pour sortir de ce test, appuyer sur n'importe quelle touche.

XVIII-1.3. BL NK : BLINK

Cette fonction permet de questionner une voie en scène, utilisée dans les shows complexes.
Ce test s'applique à une voie : **Numéro de voie ## BLNK** **ENTER**
La voie sélectionnée commence à clignoter en scène, indépendamment de son état courant.
Ce test affecte uniquement la voie sélectionnée et prend quelques secondes.

L'état du test apparaît sur l'afficheur. Le numéro de voie apparaît dans ce message.
Sur le moniteur, les voies en scène (la voie en mode test) apparaissent sans code couleur.

Pour sortir de ce test, appuyer sur une touche quelconque.

XVIII-1.4. Etat d'une mémoire : MEM

Cette fonction teste les données mémoire. Ce test est utilisé pour connaître les mémoires vides de données de la console.

Sur l'afficheur apparaît : **XX % mémoire vide**.

Pour sortir de ce test, appuyer sur une touche quelconque.

XVIII-1.5. Version de soft : VER

Pour connaître la version installée du soft, sélectionner **VER** **ENTER**.

Sur le même affichage apparaît le type de console et le nombre de voies commandées.

Pour sortir de ce test, appuyer sur une touche quelconque.

XVIII-1.6. DMX IN

Sur l'afficheur, la valeur de l'entrée courante DMX apparaît.

Note :
Les tests de soft n'affectent pas le travail de la console. Ils peuvent affecter la sortie de scène mais ne peuvent pas affecter le travail de la console. Ils peuvent démarrer à tout moment.

XVIII-2. Tests de hard

Tous les tests de HARD sont groupés dans l'option HARD.
Ces tests servent à la maintenance. Ils aident à isoler les problèmes de HARD :

Test.Hard	**MEM**	**VGA**	**INPUTS**	**OUTPUTS**	**>0**
MIDI	**RS232**	**MCARD**			

Ces tests affectent le comportement normal de la console !

XVIII-2.1. Mémoires

Ce test vérifie les mémoires de données de la console.
Sélectionner : **MEM** **ENTER**

A la fin de cet auto-test, TITAN affiche un message : **MEM OK** et sort du test.

XVIII-2.2. Moniteur VGA

Ce test vérifie le moniteur.
Sélectionner : **VGA** **ENTER**.

Sur le moniteur, vous pouvez voir :
- La charte des couleurs (16 couleurs possibles)
- La charte des caractères

Ce test est utilisé pour régler les paramètres du moniteur.

XVIII-2.3. INPUTS : entrées

Ce test vérifie les touches et les potentiomètres.
Sélectionner : **INPUTS** **ENTER**.

Ce test permet de savoir si toutes les touches de la console (et les triggers externes), tous les potentiomètres et l'entrée SON sont Ok.

Chaque item est testé manuellement : pour cela, l'utilisateur doit presser une touche ou déplacer un potentiomètre. La réponse de la touche ou du potentiomètre apparaît dans l'afficheur.

LSO, MSO et TSO sont les lectures de l'entrée audio : Bass (L), Mediums (M) et Trebles (T).

Pour tester ces filtres, connecter l'entrée audio au connecteur SOUND.
Tous les potentiomètres sont en mode hex : 00 – 255.

ENTER pour sortir.

XVIII-2.4. OUTPUTS : sorties

Ce test permet de tester toutes les LEDs de la console, l'afficheur, les lampes de travail et le « beep » (signal acoustique).
Sélectionner : **OUTPUTS** **ENTER**.

Sélectionner la touche dont la LED sera testée par les touches fléchées.

Sur l'afficheur apparaît le nom de l'item en test.

XVIII-2.5. MIDI

Pour tester le port MIDI, il est nécessaire de connecter le câble standard MIDI entre les connecteurs MIDI-IN et MIDI-OUT, avant de presser **ENTER** et de commencer le test.

A la fin de cet auto-test, TITAN montre un message sur l'état du port MIDI.

XVIII-2.6. RS 232

Pour faire le test du port RS 232, il est nécessaire de connecter les pins 2 et 3 du connecteur RS 232 (ces pins sont des signaux RC et TX) avant d'appuyer sur **ENTER**.

A la fin de cet auto-test, TITAN montre un message sur l'état du port RS 232.

XVIII-2.7. Carte mémoire

Une carte mémoire 128 K est nécessaire pour ce test.
Suivre les instructions sur l'afficheur.
A la fin de cet auto-test, TITAN montre un message sur l'état de la carte mémoire.

CHAPITRE XIX - RESET

XIX-1. Reset partiel

Cette fonction réalise un reset des effets envoyés sur scène en conservant tous les paramètres du programme de lumière en mémoire.

- La séquence se positionne au pas 0 en **X1**
- Le chaser se positionne au pas numéro 1
- Le niveau des SSM tombe à zéro

A partir du menu principal, sélectionner :
▌**SETUP**▌ [**ENTER**] puis ▌**RST**▌ [**ENTER**] beep [**ENTER**] pour confirmer

XIX-2. Reset complet

Cette fonction est utilisée pour l'annulation complète d'un programme de la console ou lorsque la console sollicite un reset complet à la suite d'une chaîne de manœuvres erronées.

- Eteindre la console par son interrupteur
- Maintenir la touche [←] enfoncée en rallumant la console

La console perd tous les programmes et est totalement vide.

CHAPITRE XX - FONCTION CHANGEUR

Chaque circuit de commande des consoles TITAN peut être affecté à la commande d'un gradateur ou d'un changeur de couleur.
Pour le fonctionnement de ces 2 organes de la lumière scénique, il est indispensable d'opérer une sélection.
Lorsque la sélection est faîte, le changement des couleurs peut être mémorisé et chargé dans tous les organes de restitution de la console.

XX-1. Sélection des circuits en changeur

A partir du menu principal, sélectionner :

SETUP **ENTER**
→ **ENTER**
SCROLLERS **ENTER**

L'afficheur devient :

Setup Scrollers	**EDIT**	**DEFAULT**	**PON**	**POFF**
SCROLLERS	**3**			

EDIT : menu de paramétrage des circuits en gradateurs (LIGHT) ou en changeur (SCROLLER)
DEFAULT : annule la sélection de changeur et place tous les circuits en gradateur
Le nombre de circuits utilisés en changeur est indiqué sur la ligne du bas.

EDIT **ENTER** pour entrer en mode paramétrage.

L'afficheur devient :

Ch 1	**LIGHT**
Ch 2	**LIGHT**

- Sélectionner le circuit à modifier par les index en utilisant les touches ↑ ou ↓
- Pour changer la sélection **LIGHT** ou **SCROLLER**, appuyer sur **INSERT**

L'écran devient :

Ch 1	**SCROLLER**
Ch 2	**LIGHT**

ENTER **ENTER** pour sortir.

XX-2. Annulation de la sélection de changeurs

A partir du menu principal :

SETUP **ENTER**
→ **ENTER**
SCROLLER **ENTER**
DEFAULT **ENTER**

Le chiffre sur la ligne du bas passe à 0.
ENTER pour sortir.

Note :

- Le patch du jeu valide aussi les changeurs
- Le changement de couleur dans une restitution (SSM ou séquence) se fait à 1 % de la commande

CHAPITRE XXI - SORTIE VIDEO

L'utilisateur d'un moniteur VIDEO, sur lequel est représenté la majeure partie des informations concernant le show facilite le travail sur la console.

XXI-1. Equipement

Ecran : SVGA.

Connexions : au moyen d'un connecteur de VIDEO SUBD-15 standard de VIDEO.

XXI-2. Informations visualisées en permanence sur le moniteur

- Tous les circuits avec leurs niveaux
- Contenu et temporisation de tous les sous-maîtres
- Contenu et paramètres des chasers
- Contenu et paramètres de la séquence
- Réglage du Général Maître
- Informations sur le paramétrage de la console

XXI-3. Code des couleurs de la sortie des circuits

Couleur du pavé du numéro de circuit sur l'écran :

- Jaune : la sortie du circuit provient d'un sous-maître
- Noir : la sortie du circuit provient d'un chaser
- Vert clair : la sortie du circuit provient de X1
- Bleu clair : la sortie du circuit provient de X2
- Rouge : circuit actif dans l'Editeur / Modifications
- Marron : circuit présent dans l'Editeur / Modifications
- Violet : la sortie du circuit provient du champ manuel
- Gris : la sortie du circuit provient de la fonction PRHT

Note :
Le repère des boutons de manœuvre suit la même logique que celle des couleurs de l'écran VIDEO.

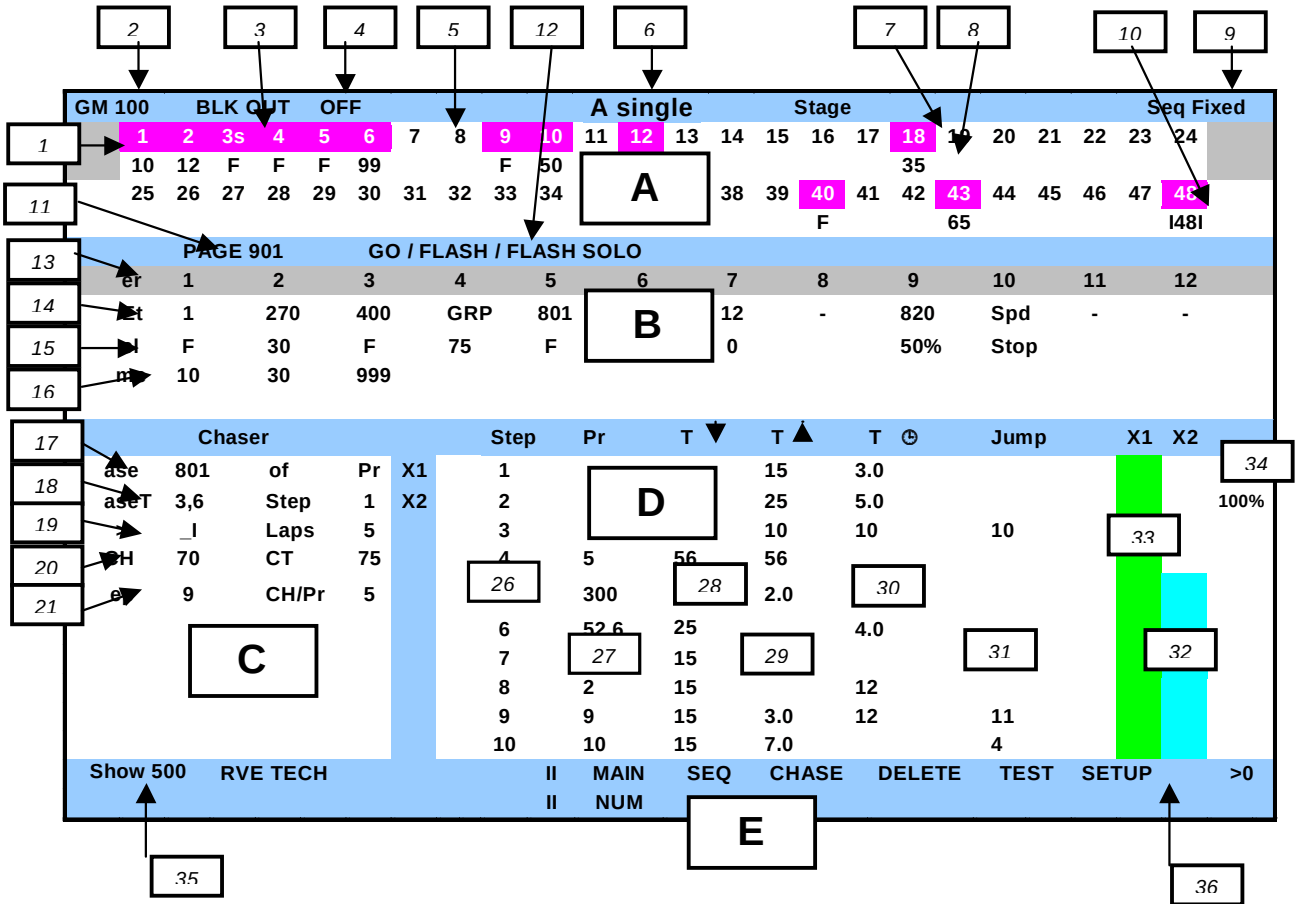
XXI-4. Séquence

Sur le moniteur apparaît une représentation graphique du déroulement de la séquence, avec trois barregraphes qui montrent la progression des pas successifs :

- Vert clair pour le déroulement de X1
- Bleu clair pour le déroulement de X2. Ces 2 couleurs sont les mêmes que celles utilisées en fond des numéros des circuits
- Bleu de prusse pour les temps d'attente entre 2 crossfades

XXI-5. Ecran

Voir le détail du descriptif de l'écran chapitre XXII – Descriptif de l'écran de la TITAN.



CHAPITRE XXII - DESCRIPTIF DE L'ECRAN DE LA TITAN

XXII-1. Zone relative aux circuits : A

1 : index du changement de page des circuits
2 : indication de configuration du Général Master « **GM** »
3 : circuit affecté à un changeur de couleur (lettre « **s** »)
4 : indication de configuration du BP « **BLK OUT** », en fonction ou hors fonction
5 : numéro d'un circuit sans contrôle
6 : indication de configuration du mode de fonctionnement du champ A
7 : numéro d'un circuit sous contrôle, une couleur entoure le numéro
8 : indication du niveau de contrôle du circuit
9 : indication de configuration du mode d'entrée des effets dans la séquence
    FIXED = entrée automatique
    FREE = entrée libre
10 : indication d'un circuit hors du contrôle du Général Master

XXII-2. Zone relative aux sous-maîtres : B

11 : numéro de la page de sous-maître chargé
12 : mode de restitution par les BP « **M..** »
13 : numéro des sous-maîtres
14 : type d'effet chargé dans un sous-maître
    GRP : groupe de circuits
    1 -> 600 : numéro de la mémoire chargée
    801 -> 899 : numéro du chaser chargé
    spd : SSM de réglage de la vitesse du chaser
15 : indication du niveau du sous-maître
16 : indication du niveau de temporisation

XXII-3. Zone relative aux chasers : C

17 : numéro du chaser chargé
18 : temps total du chaser
19 : sens de départ du chaser
20 : niveau de réglage du potentiomètre « **CH** »
21 : numéro du pas en cours
22 : temps par pas
23 : nombre de rotation du chaser programmé
24 : niveau de réglage du potentiomètre « **CT** »
25 : numéro du circuit ou de la mémoire en cours

XXII-4. Zone relative à la séquence : D

26 : numéro des pas de la séquence
    Cercle de vert : effet en cours
    Cercle de bleu : effet à venir
27 : numéro de la mémoire chargée dans le pas
28 : temps de disparition de l'effet en cours
29 : temps d'apparition de l'effet à venir
30 : temps de maintien automatique de l'effet venu
31 : indication des sauts de pas programmés
32 : indication du niveau de l'effet à venir
33 : indication du niveau de l'effet en cours
34 : indication du niveau de ralentissement ou d'accélération de la restitution de la séquence

XXII-5. Zone relative au paramétrage de la console

35 : numéro et nom du programme chargé à partir de la carte mémoire
36 : zone de répétition des informations de l'écran LCD